

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
2011
11 Nov. 月号
总第三十七期
零售价25
推广价20元
封面故事
『朱红 Vermeil前传・赤印 Red Imprint』
赠
红美铃 纸模
原创国人图 精美海报
特别加赠
“音律地平线”精美书套
+SH原创同人海报+SH收藏书签
新作简评
Sugirly Wish
恋騎士
人形新评
GSC初音未来Lat式Ver.评测
种族谜团大揭秘
红美铃的华风一次设定考
4GB DVD光盘
C80音乐合集2
AKB单曲集
NICO动画月报视频资料
同人游戏精选
ぱいおるる弐等
Minori完全新作意外展开！
すぴぱら Alice the magical conductor
来自国内主催的现场报道
第七回东方红楼梦游记
硬派厂商氮离子的原画师第2弹
“超级家庭主妇”的业界第一性感电臀
NitroPlus的原画师其之二・Ni θ篇
来自平行空间的幸福物语全面考察
温暖人心的平行宙域物语
『隙间樱花与谎言都市』
来自2.5次元的萌妹子，最热门偶像组合入门指南
国民偶像AKB48的究极妄想
戏画女仆咖啡店系列“新作”
从『シュクレ』说开的饮食店GALGAME专题
泣系始祖Key社的十年历程
从那天起一直伴随在我们身边的歌
Key社发展历史回溯

二次元狂热增刊

初音舞路祭3

VOCALOID FAN BOOK VOL.3

VOCALOID经典收藏本第三辑

二次元狂热出品

定价：39.8元

11月底发售预定

制作开始！

备受期待的V家增刊3



2011年11月上旬 全国上市

内容大幅扩容！页数提升128→144页！

赠品数量不变！价格更是不变！

业界最后的良心

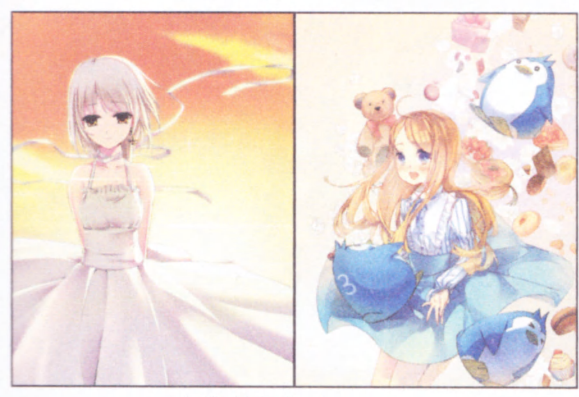
囊括48个同人社团，43部全彩同人志和5部黑白线稿画集，

全面而专业的鉴赏和介绍点评

张的精美图片和满满诚意

二次元狂热

2011 年 11 月号 / 总第 37 期



本期封面作者：ccxo
本期封底作者：阿芸

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：余小鱼
特约校对：凌风天鹫、glaz、银翼月、抱枕

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents

2011.11

腾讯动漫　首席网络合作媒体
动感新时代　首席平面合作媒体





合作同人社团　内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

图：amyi

●由于9月的修罗场，包括编辑们自己都已经把『二次元狂热』的三周年纪念给忘记了，反倒很多读者和热心的作者们能记起，在此感谢大家的关心和支持。『二次元狂热』从诞生到现在的发展每一步都是走得很艰难，记得当时JEDI并没有出增刊的计划，只是和作者们半开玩笑地打了个赌说“如果2DM活过一年，就做一个东方专刊”，于是就有了『东方梦华录』，如今一年一度的东方专刊也要出到第三期啦！请大家留意我们接下来的宣传。

●招人啦！我们诚聘全职杂志美术编辑，要求熟悉indesign操作和排版，工作地点在北京，待遇面议，有兴趣的读者请将简历发到liao.huiqi@gamespot.com.cn

【更正声明】

由于我们工作的疏忽，Sound Horizon增刊《音律地平线》P62的题图信息出现了重复，正确的作者应为“箱入猫姬”，社团名为“萌少女领域”，出处为“《伪典ELEFSEIA～命运流连的终站～》”，官网为moesyoujyo.blogbus.com。在此为我们编辑的疏忽向广大读者以及原画师“箱入猫姬”、画师“老老老5”、社团“萌少女领域”致以诚挚的歉意。



38期封面 作者x仔，出自『文学社里的恶魔』，二次元解放委员会出品
38期封底 作者迷肘，出自『坛娘计划F91』，MSL出品



36期获奖名单：灾厄魔芝 肖迪文 谢映怡 kiwi 孙凡亚 王燕韬 李韵羲
下期将继续抽取剩余奖品的获奖者，欢迎大家踊跃回函。

ID：魔莉絲
From：广东
QQ：396311825

这个月还是没有？断奶两个月，是可忍孰不可忍！我立马打车到总站，买票到妖都，坐地铁到动漫星城。终于买到了。来回打车费100块大洋以上…由于工作原因每个月只有26号一天假期，在假期里坐车逛书店买本2DM已经成为固定的一项。下一期应该是2DM三周年纪念吧，先祝2DM生日快乐！！

：为了买2DM要花100块的车费，这是一种什么精神！鼓掌，值得大家学习（喂！）感谢这位同学的生日祝福，河蟹子也又长大了呢。

ID：小桃 男 15岁
From：北京
QQ：915205673

杂志里发现游戏安装盘，激动了！怪不得最近一直有好事，原来是二次元有新赠品。

：这次是我们与一家正版游戏代理商之间的商业合作，需要另购激活码，有些读者询问的包装背面的序列号为啥用不了，可以看下那是网游的vip帐号用的啦。『零之轨迹』和『古剑奇谭』都是相当优秀的单机游戏，有心的话还是支持下正版，如果不喜欢光盘反正是多出来的，可以自行处置。

ID：隙间的八云紫
From：内蒙古

第一次打红魔乡连红美铃都没见到——目前努力练习中。至于好多的日文我都看不懂了。日语小白跨过～好容易借个电脑想玩神灵庙，结果那蛋疼的电脑带不起来…郁闷了

：神灵庙完全不吃配置啊！带不起来神灵庙的电脑，嗯，你还是让那位姐换一台吧。诶？让河蟹子报销？（←_←斜眼）

ID：李韵羲 男 21岁
From：上海
QQ：345499377

从09年入伍脱宅以来，经历了很多重大任务，也获得了一些荣誉。现在回想起来仿佛才过去一般。这些日子里，2DM是我始终都购买的杂志，也养成了期期回函的习惯，2DM陪我度过了这段军旅生涯，给我带来很多乐趣，也让我交到了一些朋友。

：敬礼！原来军营中也有我们的忠实读者。十分感谢子弟兵的支持，我们会努力将杂志做的更好！

ID：hbkeat 男 16岁
From：吉林
QQ：827854372

班主任把我的2DS在下课的时候翻走了，同时同学的黑执事、文豪也一同离去了…我悲啊…刚拿回来放桌子里啊。不过听说老师有孩子，我也为祖国做贡献吧。

：记得上期有个同学拿 2DM 去毒害…不对是拯救班级第一名的，这里又出现一个拯救老师的孩子的同学。那么大家都快快拿起手中的 2DM 去拯救身边的朋友们吧！

ID：辰夜 女 17 岁
From：浙江宁波

高三僧实在太苦逼了…增刊很美好可是越来越多了 T_T 只能靠好宅友们一人一本来凑全套了……

：这是个好方法，既能看到多本杂志又能交到宅友，想看新刊又苦于囊中羞涩的同学赶快去拜托身边的好基友吧。

ID：肖迪文 18 岁
From：广东汕头

关于河蟹子的新形象，这种秋天穿水手服的感觉……为什么会让咱有一种"河蟹子乃不会是小镜失散多年的姐姐吧"的感觉。重点还不在这里……乃身后的那根狼牙棒是怎么回事！难道说河蟹子要出演新一季的扑杀天使？

：bibirubirubibirubi！因为 2DM 的编辑们都需要被调教啊！看棒！



▲作者：来自苏州的杨晓梦

：之前也提到过 R-15 因为尺度问题在部分电视台停播的问题，其实这都是怪蜀黍们的阴谋啊……十月番里的『便当』和『友少』也非常给力，另外，近来吐槽高三生活的同学还真多呢，希望大家都能借助 2DM 考上理想的大学哦~(喂！拿 2DM 能考什么大学啊！

ID：谢映怡
From：四川

那个，本次回函抽奖活动获得名额是多少？几率是？能抽中我嘛？要像此方说的那样装饰下评刊表吧，显眼！！

：这位同学的回函经过宅方的装饰方法果然很是显眼，只可惜抽奖的时候是看不到这些装饰的……

ID：孙凡亚 女 14 岁
From：江西南昌

其实我想了解河蟹子的成长史和三次元的人如何保持贫 R……河蟹子是好孩子，答对有糖吃。

：河……河蟹子才不是想要贫 R 的呢！人家还在成长啦！还有这位小妹妹，想要做个好孩子怎么能保持贫 R 呢！

ID：felis 女 18 岁
From：上海

话说昔日某次过节见到了实兄大人，欧尼酱腹黑地对我说："我的隐藏属性是妹控"——某当时大脑一片空白，欧尼随后又说："其实你的隐藏属性是兄嫁吧"==某顿感心中 dokidoki……欧尼酱大人！如果有来生，希望我们不是实兄妹，这样的话 frlis 一定会……（以下自动屏蔽）

：…………少女速速撤离，你的欧尼酱好危险！话说这玩意儿在三次元真的有啊……



▲河南省郑州市 苏木砚

ID：潘羽哲 男 17 岁
Form：湖北武汉
QQ：541144641

咱满心欢喜的打开已养肥的『R-15』第一话…………不到一分钟我就绝望了。这算哪门子的 R-15 啊！？完全就是满是圣光的 R-18 啊魂淡！！说到十月啊，果然最热门的就属『Fate/Zero』和『夏娜Ⅲ』了吧，哎高三党各种怨念哪……



▲作者：来自成都的 kiwi

Real Onion News in 3D World 蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /jedi





本月苹果公司正式发布了他们的新款 iPhone 产品 iPhone4S，虽然和坊间疯传的 iPhone5 不同，4S 的外观和 4 相比没有任何变化，让很多期待新产品的果粉相当失望，不过部分硬件更新换代后让 4S 的性能有了很大的提升，而苹果这次主推的 siri 语音助手功能更是给喜欢前沿科技的玩家带来了神奇的体验。在网络上传播广泛的 siri 使用视频中，4S 用户和 siri 之间的对话未来感十足，虽然目前只支持英语，不过相信日后会增加更多的语种支持提高 siri 的泛用性。而 siri 这个绝好的拟人化素材也让同人画师们有了大展身手的机会，siri 娘的同人图已经逐渐蔓延开来，有闲钱并且英语够好的同学不妨趁早购入一只 4S，尽快调教出属于自己的 siri 娘吧 ~

>> 痛车“初音”号最终战优胜，逆转赢得赛季冠军



在日本最高等级的房车竞速大赛“SUPER GT”（GT300CLASS）中，痛车“初音 MIKU GoodSmile BMW”勇夺今年的年度冠军，自 2008 年参赛以来终于突破重围取得了最高的荣誉。在本赛季的揭幕战中，初音号就有了新的突破，取得了第 5 位的好成绩，此后更是在第 3 站和第 6 站的比赛中分别拿下冠军，并一度在第 6 站之后登上了年度排行榜的第一名。虽然在第 7 站的比赛中未能夺冠导致排名跌至第 2 位，不过在赛季收官战的第 8 站比赛中，车手们共同努力取得了胜利，最终在总积分榜上也实现了大逆转，获得了首个赛季冠军。其实在此前的几个赛季中，初音号的成绩一直不是很理想，不过也许是因为越来越多的痛车加入了“SUPER GT”大赛，初音号有了并肩奋战的好对手，因此才取得了重大的突破吧。





>> Fate/Zero 痛巴士运行开始，德岛市内惊现疾走 Saber





作为十月新番中的大热门，Fate/Zero 受到了全世界动漫爱好者的关注，而制作方 ufotable 的大本营所在的德岛市举办的以推广德岛市旅游资源为目的的大型娱乐活动“マチ★アソビ（城市游览）”中也出现了 Zero 的宣传活动。配合动画的顺利开播，10 月 1 日开始一辆 Fate/Zero 痛巴士也开始了在市内为期 10 天的试运行，由于这辆痛巴士最初一周的运行路线和通常的市营巴士一样，路线会随时更改，因此并不容易成功捕获。不过在活动结束前的最后三天中，这两 Zero 痛巴士将在德岛车站和阿波舞会馆之间往返，想要乘坐的阿宅就可以一偿夙愿了。据悉这辆痛巴士将在今后一年内一直奔走在德岛市各地，大家有机会赴日旅游的话一定要把德岛作为目的地之一啊！

>> 7 月肉番『魔乳秘剑帖』堂堂登上朝日新闻





2011 年夏番『魔乳秘剑帖』是个以“胸部”为题材，每一话中都出现大量爆乳镜头的纯粹的肉番动画，虽然披着时代剧的外壳，不过把时代剧特有的设定全部以“胸部”进行替换之后只能算的上一部卖肉的欢乐剧了。这样的一部作品居然再 10 月 1 日登上了朝日新闻的版面，真不知道该说是时代的进步还是退步了。从版面上的实际内容看，这篇短文以『魔乳秘剑帖』为切入点简单剖析了动画这个媒介在最近几年中功能的改变，TV 版的播出从原先追求高收视率变成了为动画 DVD/BD 销售做宣传，这个现象还是非常值得动画业界的反思的。

>> 高桥智秋首张单曲发售，坚持性感露出路线



声优高桥智秋一向以大胆的风格而闻名，经常在周刊杂志上以性感系的平面写真和大家见面，让人不禁会认为她的主业并非声优而是平面模特。本月高桥智秋终于迎来了自己首张单曲的发售，让她在自己的声优生涯中又向前跨出了巨大的一步，不过虽然是以声优的身份出的单曲，她却依然延续了自己一贯的性感风格，单曲专辑的封面使用了露出度很高的本人写真，而单曲的 PV 中也有很多过激镜头，又一次在 FANS 中引发了巨大的话题效应。这年头果然搏出位才能吸引住 FANS 的眼球呢，不过高桥小姐都做到这份上了不如直接动作片出道算了 = =lll（正色

>> 绝对领域就是人生！ TMA「制服ニーソックス絶対領域」发售







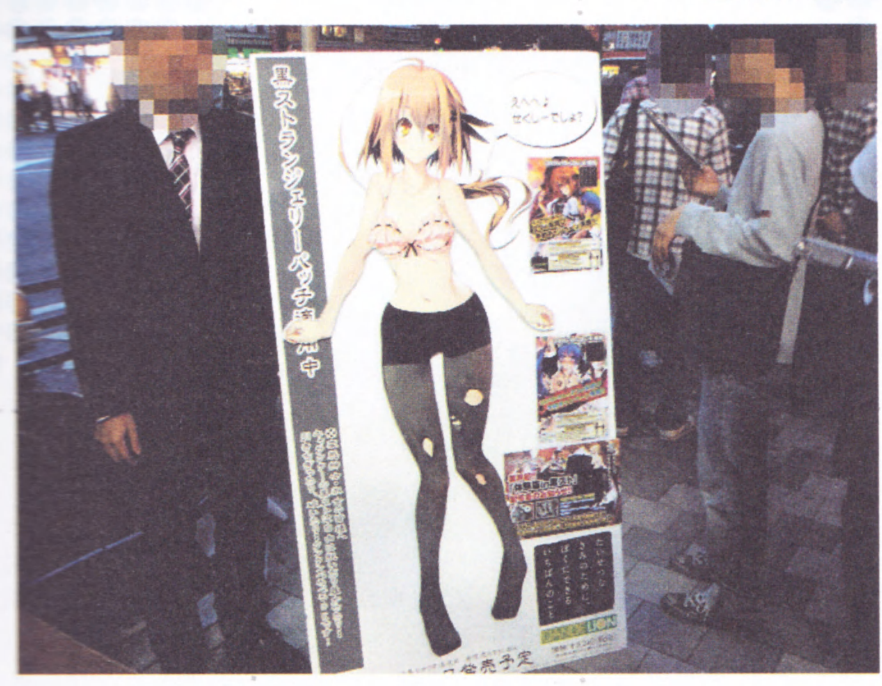
相信本刊的读者对 TMA 一定不会感到陌生，不过如果你以为它是一家生产 COSPLAY 动作片的公司那就太天真了，因为 COSPLAY AV 只是这家公司专注的分类之一，而他们也并不仅仅发售 AV 产品——例外的比如本月发售的这部「制服ニーソックス絶対領域」。这部「制服ニーソックス絶対領域」收录了长达 70 分钟的动画和游戏中登场的制服和过膝袜造型的 COSPLAY 影像，并没有任何的过激镜头，仅仅只是展示制服、过膝袜和绝对领域的美感而已，因此被很多店铺标榜为 15 岁以上的绝对领域狂热者适用。如果大家还记得之前 P 站上流行一时的看大腿猜人物的套图，不妨把这部「制服ニーソックス絶対領域」想成那套图的三次元版本。至于种子在哪里，我们可不担心熊已经打车来了什么的……

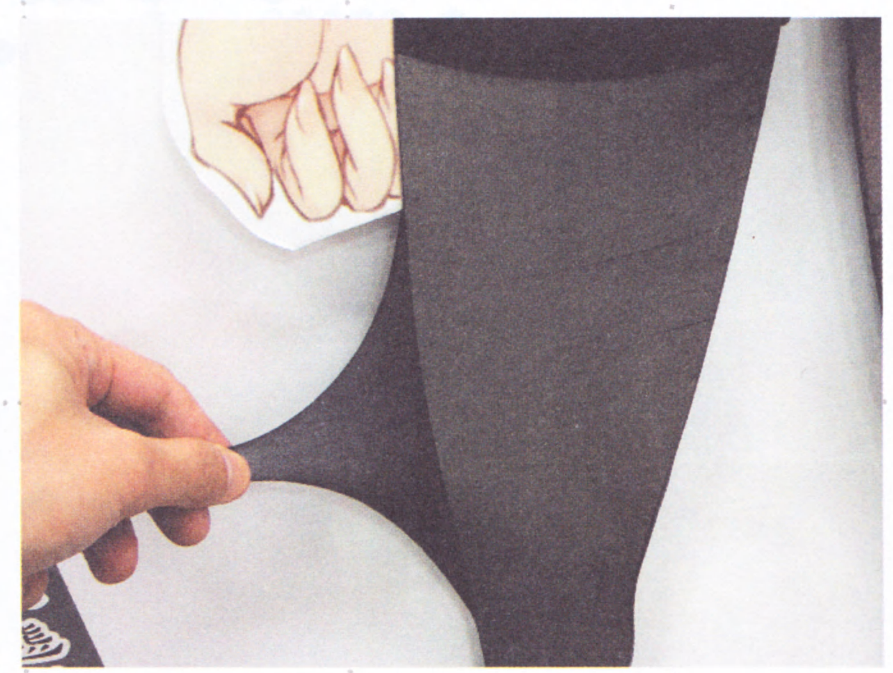
>> 黑丝控的福音，业界首现体验版附送黑色丝袜

美少女游戏厂商 DANDELiON 为了给他们的新作『たいせつなきみのために、ぼくにできるいちばんのこと（为了重要的你，我所能做的最重要的事）』宣传，在各种奇怪的方面费尽了心思，因此在 FANS 中间也形成了强烈的话题效应。他们先是在游戏的店头宣传中使用了穿着黑丝的等身大海报，各家店铺中使用的宣传海报都由顾客们任意处置，也因此出现了各种邪恶的事件。随后在作品的体验版配发的过程中，厂家还随游戏附赠了黑色丝袜一条，供广大变态绅士们使用，这在美少女业界可是前所未有的头一遭。不管这游戏质量如何，通过这一系列宣传大家一定会记住有这么一家钟爱黑丝的美少女游戏厂商吧！









轻盈灵动的歌姬

GSC 初音未来 Lat 式 Ver. 评测

■文 / 秋叶 ■摄影 /jedi ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

信息

商品名： 初音ミク Lat 式 Ver.
作品名： Vocaloid 系列 01 初音ミク
制作厂商： Good Smile Company
类型： Scale Figure
价格： 5500 日元（含税）
发售时期： 2011/08/18
式样： PVC 制涂装完成品 Figure（带专用底座）
比例： 1/8
全高： 约 170mm
原型制作： 绯路

本月介绍的人形是由“奷笑社”为大家带来的初音未来 lat 式，这款人形以 MikuMikuDance 中初音的 3D 模型为原型，原型师绯路完美地还原了由 lat 氏创造的这个和 KEI 的原版稍有不同更加元气满满的初音。

说到这里要简单介绍一下 lat 式初音的由来——lat 氏最早以制作 3DCG 模型出身，经营着自己的网站在群内小有名气。在 2007 年初音未来的软件发布以后，lat 氏开始设计初音的 3D 模型，他对 KEI 笔下的初音形象做了小幅度的调整，色调方面将上衣的颜色由浅灰改成了白色，去掉了原有的护袖，手臂上的代号纹样变成了环状，领带和双马尾的长度也有所减短。其后更是为她增加了耳机和眼镜的装饰，极大地提升了角色的时尚感。相信在无数 MMD 的视频中大家早已领略到了 lat 式初音的萌度，而奷笑社更是凭借敏锐的商业嗅觉感受到了其中的商机，在今年 8 月推出了这款 lat 式初音的人形。



▲面相可爱,拿着麦克风的姿势和现实中的偶像别无二致,眼镜更是极大地提升了萌度。



眼镜才是本体



▲裙子可脱，方便玩赏

奸笑社推出的这款人形几乎像是MMD视频中的初音从屏幕中走出来的一样，和我们在视频中看到的那些舞动的3D模型别无二致，飞扬的裙角和悬空的左脚都很好地表现了角色的跃动感，右手麦克风的握法也相当可爱，给人的感觉就像是一个现实世界的偶像在自己的面前边唱边跳，让这款人形有了极高的感染力。此外作为“真”本体的眼镜更是大幅度提高了这款人形的萌度，加上可以拆卸的短裙和初音定番的条纹内裤，各种杀必死让她更加物超所值。奸笑社的做工也是一如既往地让人放心，成品和之前公布的图片相比毫不逊色，整体看来没有太大的瑕疵，上色均匀，基本没有溢色现象，连手指部位极其细微的上色都没出现问题，的确值得称赞。而5500日元的超低价格也是吸引人的一大要因，毕竟这么物美价廉的SF产品已经很久没见了，和那些动辄9000或是上万日元的SF相比，这款lat式初音就像邻家的妹妹一样可爱，喜欢的同学千万不要错过哦~▲



▲飞扬的裙角，从这个角度可以看见小裤裤



▲耳机和发饰的做工也相当精细



▲头发的动感很强



▲初音的裙子实在是太短了



▲如果来个kira的POSE……

Minori时隔2年的完全新作以意外的形式展开！

すぴぱら - Alice the magical conductor

■文／如月千华 ■责编／秋叶 JEDI ■美编／余小鱼

すぴぱら - Alice the magical conductor -

- ■ 游戏名：すぴぱら － Alice the magical conductor －
- ■ 制作公司：minori
- ■ 发售日：2012 年预定
- ■ 原画：七尾奈留、结城辰也、庄名泉石、2C、等
- ■ 脚本：镜游、御影、竹田

Informations & Comment

于去年 9 月 17 日发售的 ef 系列 FanDisc 性质的作品『天使の日曜日 － "ef – a fairy tale of the two."』中登场了一位全新的神秘角色：穿着西洋魔女风貌衣装的银发少女神代爱丽丝（アリス）。她不但四处寻找天使，收集着天使的羽毛，还具有通过人名探知他人过去的能力。在她的强制催眠下，瑞希做了两个长长的梦，而这些梦，便是该 FanDisc 中的两个 if 故事。除了自称魔女之外，这位名叫爱丽丝的少女并未透露任何关于自己的信息，而通过随游戏附带的一段新作特别影像我们得知，她将是 minori 下一款作品的核心人物，但是 minori 在很长时间里都没有对新作和人物做出任何解说。

就这样，毫无征兆地，爱丽丝和影像中露过脸的两位少女，去年底竟然以杂志连载企划的形式出现在了月刊コンプティーク上。虽然 minori 之前就曾在新作发表前在杂志上做相关连载，但这一次的形式却很另类。企划方将现实中存在居住在镰仓的现役女子高中生角色化，每期连载以对她们进行"观测"的形式展开，称之为『乙女の放課後観測』，实际内容也就是以第三人称讲述了一个个小故事。在杂志公开的 twitter 上读者可以看到包括アリス在内几位角色的日常留言，也能与她们进行交流。到了今年 7 月的时候，漫画杂志コンプエース上也开始了同名连载。前后加起来，minori 这个关子一共买了一年多时间，总算在杂志上正式公布了"游戏化"的信息。

介绍中写到是爱丽丝为了提高几位友人的人气而发起了本次将她们游戏化的的计划。可是联系到『天使の日曜日』中的信息，我们到目前为止依然都无法揣测本作将讲述怎样的故事。至于すぴぱら这个标题，minori 的制作人酒井表示这是一个没有单独意思的词，而是由几个词的头文字组成的记号，具体代表了什么还需要待玩家自己去发掘……从这一期开始，"观测"正式更名为"报告"，可见这个企划还会持续很长时间，游戏估计在半年之内是不可能与我们见面了。不过，从公开的 STAFF 表上，我们几乎可以看到与 minori 有染的几乎所有大牌的名字，这势头甚至已经超越了数年之前『ef』。目前为止在每期『观测』公开的插画已经本次发表的人物绘来看，作品中将会给不同的画师分配不同的角色。比较让人想吐槽的是，结城辰也特地学起了七尾的风格，可实际效果却显得很有违和感……（见天野ほたる）

"游戏化"意味着将真人制作成游戏，将实际存在的人物通过 minori 投影进游戏中，也有必要将人物的生活空间融入游戏，这与以往完全凭空的创造存在很大不同，我们就来期待一下 minori 将怎么运用它们独特的手法来实现这次二次元与三次元的融合吧。

Character

鸣海樱
Narumi Sakura
Twitter ID：@Narumi_Sakura

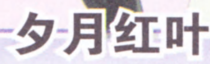
开朗有朝气的三年级生，积极又带有天然属性，不管对待什么事几乎都能乐在其中。很喜欢可爱的女孩子，与爱丽丝，ほたる非常亲近。家里经营着一家女仆咖啡店。

漫画中描写她正在展开偶像活动，拥有一副好身材，也不怕别人拍照。在twitter上所有人找她打招呼，她都会一一回复，看得出是个很懂礼貌，有规矩的女孩子。

天野ほたる
Amano Hotaru
Twitter ID：@ Amano_Hotaru

为人冷静又毒舌，对待高年级的樱，她总能面无表情地做出冷静地吐槽。身为混血儿，她还有拥有"アンジェリーヌ"这一中间名，她因此而取了一个自称叫"アンジェ"（天使），爱丽丝便是用这个名字称呼她。即便见到爱丽丝的魔法也丝毫不动摇，总的来说是一个充满谜团的女孩子。在twitter上发言的次数也比较少。



夕月红叶

Yuduki Momiji
Twitter ID：Yuduki_Momiji

天真烂漫却拥有M体质的一年级生，平时总是很开朗，对人亲昵。鼓起勇气向樱等前辈打招呼，因而受到她们的疼爱。她的家是一座神社，她自己也以巫女的身份在神社帮忙。"观测"中登场次数较少，但在漫画中倒是有对她的M属性有所描写。

真田六花
Sanada Rikka
Twitter ID：Sanada Rikka

纯洁而不谙世事的一年生。由于不管谁说的话她都会轻易相信，所以时常让人放不下心。与红叶是好友，两人形影不离。尽管她对待任何人都很礼貌，但有时候会表现得过于卑下。从twitter的发言来看，她似乎有一个哥哥，而且与樱的关系也不错。

神代爱丽丝
Kamishiro Alice
Twitter ID：Kamishiro_Alice

自称"魔女"的神秘少女。虽然目前是樱等人所在学校的二年级生，但她是个逃课的惯犯。非常喜欢电脑，动画以及游戏。身为学生的同时还经营着一家古董店。实际年龄不明，却可以骑着扫把躲过战斗机的雷达和导弹，从观测报告中也可以看出是个形迹可疑的家伙。她究竟是为何要提出本次游戏化企划呢？





Sugirly Wish

■文 / 沉睡的冰 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

原画 らっこ、桜はんぺん
音楽 Sound Studio B
剧本 はね、モーリー、EDEN'S NOTES(桑原文彦、雨野智晴)
发售日期 2011 年 9 月 30 日
制作公司：HOOKSOFT

推荐度 **7.5**

项目	分数
画面	8
剧情	7.5
音乐	8
体会	7.5
其他	7.5

日常的校园恋爱剧可以说是众多类型的剧本里比较难写好的一类——正因为是"日常"，正因为校园生活没有什么新花样，所以很容易写成枯燥乏味的流水账。众多剧作家尝试让校园背景的故事变得精彩纷纭——比如加入热血战斗或者勾心斗角的要素。然而 2009 年由ぱれっと创作的『ましろ色シンフォニー』，这个由普通得不能再普通的人物和故事组成的作品却获得不错的反响，似乎证明了即使不靠那些花哨设定的铺张，单靠描述甜美细腻、不带污垢的恋情也能抓住读者的心。这种略带理性化的、童话一般的风格两年后再一次出现在 HOOK 创作的『Sugirly Wish』上。客观来讲，『Sugirly Wish』无法与『ましろ色シンフォニー』相比，但是作者恰到好处地表现出了五位女主角的性格特色和可爱之处，不愠不火的故事发展也不会给读者带来不快感。

画面和音乐
GRAPHIC&MUSIC

首先说说画面。感觉らっこ和桜はんぺん两位画师为这部作品在画风上做了一定优化，因为对比两人之前参与原画的游戏（比如『さくらビットマップ』和『なないろ航路』），本作无论是人物立绘还是 CG 给人感觉更为饱满，而且人物形象和个性也完美契合，能让读者第一时间就对人物留下印象。音乐方面，片头片尾曲倒不怎么出彩，但是本作的 BGM，特别是角色专属 BGM 的衬托效果很好。值得一提的是女主角之一杏奈的专属 BGM『月からの侵略者、屋根裏の支配者』令人叫绝——就算是不看她的人物介绍，光是听这段 BGM 便能让听者脑海中浮现出一个狡黠可爱、小恶魔一般的女孩子的形象。至于日常的 BGM 则充满了童话色彩，这点和『ましろ色シンフォニー』相似，用来衬托一个单纯无垢的校园生活。

剧情与角色
STORY&CHARACTER

和『ましろ色シンフォニー』相似，『Sugirly Wish』是一部发生在普通的学园，由一群单纯的少年少女出演的清甜的校园恋爱喜剧。男主角和五位个性鲜明的少女因为日常的点点滴滴互相吸引，最终甜蜜地走到一起。所以该故事不存在波澜壮阔，有的只是女孩子们在恋爱过程中的点点滴滴。就如标题"Sugirly"所示（sugar 和 girly 的混合），本作重点在于"甜蜜的少女心"，也就是说，女孩子们（无论是主角还是配角）

的表现占了大多数。所以本作的男性角色显得边缘化，但是可以理解。

本作五条路线各有特色，基本都在表现单纯的恋爱少女的种种的不安、羞涩、小性子。故事发展过程中会不时切入“Girly Talking”的女性角色视角模式，讲述女主角们独自一人时的心情流露，或是和其他女孩子一起拉家常（自然少不了恋爱相关的话题），让读者更进一步了解她们的心思。透过这些点点滴滴，读者可以感受到男主角纯平青梅竹马的姫百合愛的自然亲切，亲妹妹白咲ひな那份诚恳单一的恋心，上良朱音大姐严格正直底下的青涩，遊佐胡桃那让人忍不住想把她抱在怀里的可爱孩子气，以及月ヶ瀬杏奈表面上天马行空，心底里却比谁都对恋爱充满憧憬的纯情。

笔者向各位推荐胡桃和杏奈的故事。这两位奶声奶气却性格迥异的女孩的表现，可以说在整个剧本里留下浓重的一笔。

小个子大嗓门，总是像个闹脾气的孩子般板着张脸双手叉腰的胡桃，却是个让所有人都疼爱的孩子——热情主动乐善好施的她无论是在长辈还是后辈之间都受欢迎。在她的故事里，大家都被她那带着冒失和孩子气的热情和主动所感染，纯平也不由自主地想尽可能帮她排忧解难，于是两人越走越近。她虽然是个可爱的让人忍不住想抱抱的孩子，但是却没人把她当成只懂耍脾气的孩子来看，毕竟她的努力和实力是得到肯定的。相信读者们会被这个大嗓门的小丫头逗得很开心。







被人称为“魔女”，行动上天马行空让人摸不着头脑的杏奈则会让读者感受另一种形式的可爱。这里必须好好称赞一下为杏奈配音的五行かずな：没有她近乎完美的演绎，就没有杏奈那软绵绵的、慢条斯理的、仿佛趴在听者肩膀上轻声细语的可爱嗓音。刚进这所高中便凭着优异的成绩一下子跳级到高三，却为了和纯平同一个年级而故意不上课留级到高二，也就只有杏奈这样的“另类天才”能干得出来了。或许纯平自己都不知道怎么会喜欢上这个叫人莫名其妙的女孩，但杏奈对他那稍显另类的关心和爱慕是确实传到他心里了。在杏奈那独特的软绵绵的轻声细语中，读者们一方面能享受一场听觉盛宴，另一方面更能感受到这个有点另类的却比谁都对恋爱充满憧憬的女孩的心情。



总结 SUMMARY

本作虽然故事着眼点找得不错，女主角们的个性也设定得很好，但是最大的遗憾就是人物和事件发展都描写不足，细节展开不够，这是笔者前文提及的“不及『ましろ色シンフォニー』”的原因。打个比方，『Sugirly Wish』只是撒了一把糖在读者舌尖上，却没能甜到舌根；而『ましろ色シンフォニー』用有限的糖分让读者甜到心里。个人来说『Sugirly Wish』是再努力一点点就能有更好的结果，但遗憾的是就差这么一步。

虽然遗憾不小，但笔者还是诚挚地向各位推荐这部作品。轻松明快，不带勾心斗角，有的只是青涩的心情交错，以及甜酸的女孩子心。对于身心疲惫的读者来说，本作很适合用来舒缓精神压力。

恋騎士 Purely★Kiss

■文 / 世界樹の葉 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

会社名	エフォルダムソフト
原画	憂姫はぐれ
音楽	Sound Studio B
剧本	藤原休樹 with 企画屋
发售日期	2011 年 9 月 30 日
制作公司	エフォルダムソフト
推荐度	8.0
画面	8.5
剧情	7.0
音乐	8.0
体会	7.5
其他	8

“騎士とは、弱きを助け強気をくじく者なり——。”

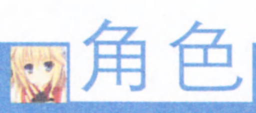
作为一家新生公司，Effordom Soft 的这款以骑士学园恋爱为题材的处女作可谓是卯足了功夫。本作不仅在系统以及原画的制作和绘成上下了很大工夫，声优选择上更是邀请了里界拥有卓越战历的 CV 来助阵，四位女主角：エルシア、狮堂真奈、风间明莉和藤守由宇分别由一色ヒカル（智代 after：智代役），ひなき藍（D.C.II：朝仓音姬役），小倉結衣（D.C.II：小鳥遊まひる役）和雪都さお梨（水月：香坂マリア役）担当，而两位副主角的 CV 楠铃音和大花どん也分别在『恋姬无双』与『Tears to Tiara』中担任过角色，可见 E 社对本作抱有相当大的寄望度。作为一款生活轻喜剧，如果有玩过 chuable soft 的 sugar+spice 的朋友应该会有非常熟悉的感觉。总之，对此类日常生活题材有兴趣的同学们来说，这款作品值得一试。



音画 MUSIC&GRAPHIC

音乐方面 BOTG 这支始于 2003 年以出产同人音乐为主的小组有着非常广泛的圈内协助关系，其出产的原创 CD 经常邀请片霧烈火、霜月はるか、茶太、真理絵等人来参与制作，那么本作的音乐也不会差到哪里去，日常 BGM 很好地渲染出了的一片轻松活泼的气氛，而进入人物内心独白的时候又淋漓尽致地表现出主角们或矛盾或迷惑而或坚定的心情，角色结局 BGM 舒缓而温柔，仿佛为完美的结尾划上句号，为整个作品增色不少。

画面背景上略显单调，并没有非常多的场景转换画面，颇为遗憾。而人物不论是立绘还是单幅 CG 哪怕是 Q 版都刻画得相当精细，甚至副角色例如男主角的好基友也画得非常认真，各种表情的变化充分体现了人物的个性，展现出画师相当的功力，然而本作还是可以看出画师憂姫はぐれ在针对巨乳角色的绘制上拿捏得并不是非常到位，女主角エルシア和副角国中佳织的部分立绘在身体结构上会稍稍走型，但是对于妹系的两个主角明莉和由宇就绘制得相当有质有量。



角色 CHARACTER

先从男主角说起，本作的男主角藤守要可以说是相当奇妙的混合体。作为一名从骑士，他的行事有着相当强的逻辑和局势判断力，然而判断分析上虽冷静，在实际行动过程中却经常会偏向冒险，于是经常被别人数落做事“無鉄炮”。由于幼时的经历，使得他拥有相当强烈的为了友人而拼命的自我牺牲精神，附带自己坦率的性格，都给他的形象加分不少。而在感情方面，这个人的钝感却十分笨拙，让人不禁要抱怨一下编剧描写得落差太大，让人不太适应。并且此人对各种春光意外的吸引力也实在太强了点，而每次遇到意外还都可以在放空的情况下冷静应对，不得不让人吐槽“编剧你不能这么玩主角啊喂”。

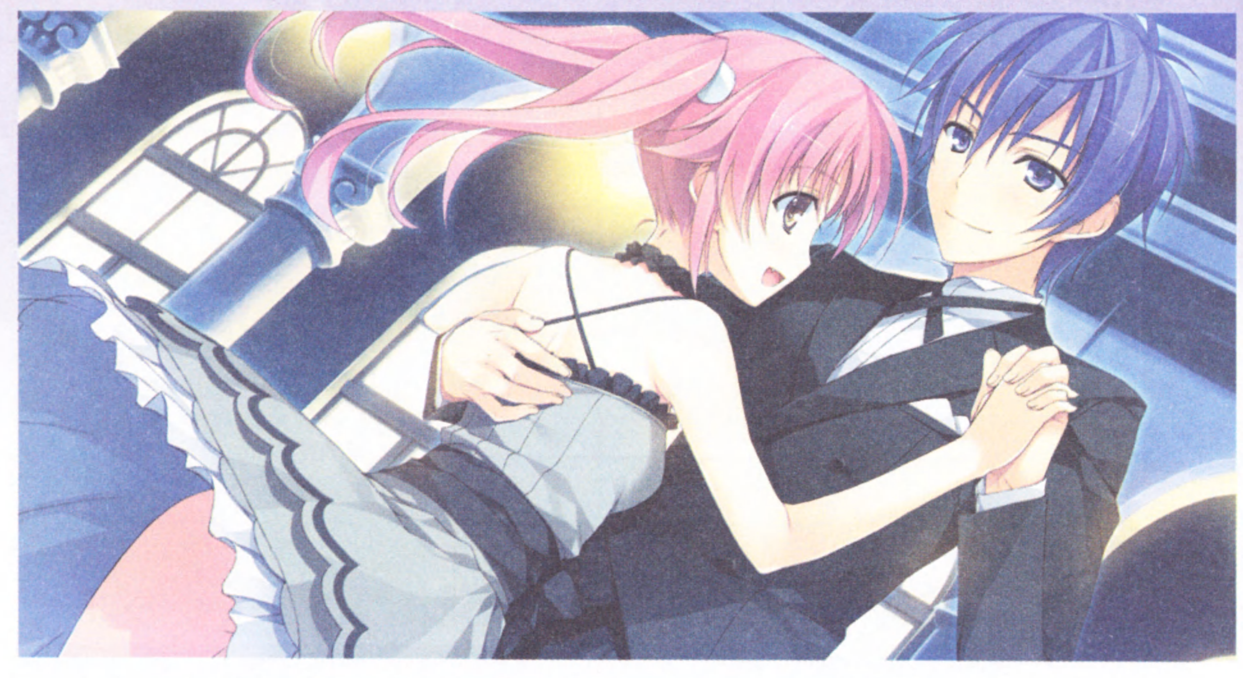
接着说女角色，真命女主角エルシア是典型的骑士个性，剑术高超，作风严谨诚实。自小被男主角错认为男生并且相约一起成为骑士，之后与主角再会进而一起生活，她的个性也逐渐软化，直到最后与主角互相表白心迹，可以看出她的内心有着相当长足的成长。狮堂真奈作为狮堂财阀的大小姐，因为从小到大都在女校生活，所以开始有着“藤守要恐怖症”这一特质，其本身的性格相当的温柔和具有包容力，而大小姐典型的蹭的累又给她增添了一层魅力。类比的话狮堂与 FATE 中的远坂凛算是相当接近，日常生活中的片段以她和主角的互动最为出彩，相当有趣。而在最后与主角相恋后，又以她对主角的依恋和感情表现最为强烈。风间明莉是骑士团的开心果，开朗亲切而天然大咧的性格让人不能不对她有好感，尽管家境贫寒，









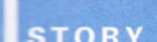


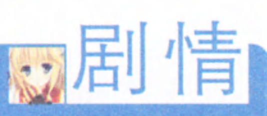




但是明莉却对生活非常乐观，活脱脱是另一个偶像大师中的高槻やよい。藤守由宇作为主角的实妹，有着非常强烈的兄控情结，而这种情结是完全建立在理性的思考范围之内，剑术高超思维敏捷待人亲和的她可以说是标准的贤惠妹妹，足以引起一众妹控的呐喊。

本作的人物从整体来说都非常理性，并没有其他一些作品中某些角色让人不能接受的愚蠢和无能，而这种理性的设定却不会引起人的反感，可以说塑造的相当成功，这在近期的作品里也并不是非常常见的。

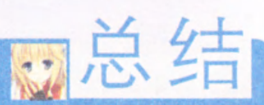




剧情 STORY

在剧情上本作其实并没有什么特异之处。上文已经提过，男主角幼时遭遇事件，与エルシア相约成为骑士，在成为从骑士后入学第一天与各种角色通过追捕抢劫犯人相遇，并在之后受命一起成立学园骑士团エスクワイア，这之后与众女主角同居，一场笑闹的生活轻喜剧就此拉开帷幕。在剧情表现上，『恋骑士』虽然没有明显的不足，但是遗憾的是高潮部分的拔升却做得并不太到位，使得整体剧情并没有过大的波折起伏。不过在日常生活以及琐碎小事上的刻画本作倒是相当精细，剧本一点一滴逐渐展开，描写团员之间由初识到相知，最后互相依赖的羁绊，让人有轻松闲逸的舒心感。

剧情流程上基本是单主干，在完成一周目后会增加两个副角色的简短支线。分支选项不多，由于采用了友好度设计，这些选择肢的导向也一目了然。虽然这样的设定有简明清晰的优点，但是同样也具有结构过于单一，不利于深入挖掘每个人物的缺陷，事实上也正是如此，尽管本作在细节描述上非常给力，但是从整体上看，还是略显单调，火候不足。



总结 SUMMARY

本作标题虽然是恋骑士，但是典型的骑士元素并不是很多，可以当成普通的青春生活喜剧来体味。总的来说作为处女作能达到如此水准已经是难能可贵，干净明快的风格给人十分好的印象，尽管剧情上平淡无奇，但是欢乐的日常描写，也已经能给人以满足，并且让人对Effordom Soft 的下一部作品充满期待。▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶
■美编 / 余小鱼

共作

【ニコニコメドレー】Nico Start!

番号：sm15755252 作者：ゲスト、綿犬

即使有『ニコニコ流星群』和『組曲「ニコニコ動画」』这些耳熟能详的作品常年被 nico 厨供奉着，对于一个每时每刻都可能有新热点诞生的网站，那些选曲古早的“ニコニコメドレー”随着时间的推移会愈发变得跟不上时代。所以总有不少投稿者尝试制作新的串烧以满足新参的口味，而这部『Nico Start!』便是近期这类乐曲之中的杰作。

『Nico Start!』收录了从建站初期至今 nico 上红极一时的总共 170 首乐曲，涵盖了动画游戏音乐、东方、Vocaloid、Idol Master 等所有门类，经过投稿人ゲスト的精心编排，浓缩入这个短短 15 分钟的动画中，相当于平均每 5 秒多就有一首曲子从耳边飞过，可谓史无前例的高密度。协作者綿犬的编曲也融入了自己的创意，除了前半比较传统的电音混编外，9 分左右开始的爵士风 Arrange 和 10 分半之后的 Eurobeat 都打破了以往的形式，使曲子的听觉上更丰富多彩。

从头开始到 12 分半的位置，即便依靠两曲甚至三曲的混排快速行进，依然只能塞下 100 首歌曲。当大家还在纳闷剩下 3 分不到怎么放进 70 曲的时候，最神的部分来了——很难形容这种密集弹幕般的编曲究竟是怎么完成的，还是留给大家自己去感受这无比混乱又绝对精彩的听觉震撼。话说这 15 分钟的『Nico Start!』制作耗费了长达 9 个月的时间，这才叫真爱不是吗（远目）……



組曲『ニコニコ動画』改を半真半戯で歌ってみた / recog

番号：sm15769753 作者：recog



“ニコニコメドレー”的翻唱也是 nico 上的定番节目，面对如此适合发挥的素材，挑战者们自然是各显神通——有一个人默默唱的、叫上一大群朋友一起 High 的，还不乏一些喜欢“乱唱”的。这“乱”也是很有讲究的，那些捏他满载笑点十足的 Freedom 演绎，有时会比正统派的翻唱更受欢迎。

这位叫做 recog 的歌手平时是以秀逸的替歌出名的，他给原曲重新填的词或者加入的 Arrange 往往能在听众间造成极大的共鸣，因此有“职业 nico 厨”的称号。这个『組曲『ニコニコ動画』改』的翻唱依然延续着 recog 特立独行的作风，他并不满足于原作中本来就很丰富的捏他，还在自己的改编中加入了不少新的元素，比如一些当季的新番台词就被自然地混进了唱词当中。如果对自己的耳朵没有自信，可以试着上 nico 网站就着弹幕来听，以便更好地享受这欢乐无比的氛围。







记得前段时间曾在微博上目睹过一场口水战，原因大致是某位博主放出类似“连 XX 都不了解 OO 都没看过凭什么标榜自己是 nico 厨”的论调，引发诸多人对其口诛笔伐加以声讨，理由自然是“是不是 nico 厨凭什么要你来给标准”之类的，一时间各种论调此起彼伏好不热闹。不过说来，这种所谓“厨”的内战都已屡见不鲜。无论 V 家唱见东方亦或是其它门类的 Fan，都免不了会被这样的“揭发伪厨”地图炮波及，虽说心里明白那些不过是一家之言不用上心，可多少还是会一边胸闷一边想，作为 nico 厨我到合不合格呢？

其实不管什么“厨”，都并非需要通过某种考核才能加冕的光鲜头衔，而更像是对一种生活状态的称谓。喜欢一样事物并为它倾注时间和热情，发自内心地去珍视与之相伴的点点滴滴。即使精力有限无法对其有透彻的了解，也无所谓能投入多少金钱，只要能享受“niconico”的过程，便足够底气给自己冠上“厨”的名号。宅们最看重的，不就是个“爱”字嘛。

话说回来，nico 虽然是日本宅人的聚集地，一定程度上反映并左右着二次元文化的流行趋势，但依然有着独属于自己的生态，比如会有某些 ACG 作品这里特别受欢迎，或者是一些只有这里的人才能看懂的捏他等等。若不能花上足够精力去了解，的确难以融入这种文化之中，亦会失去作为“厨”的自信。对初心者来说有一条弥补知识不足的捷径，那就是“ニコニコメドレー（Niconico Medley）”，即 niconico 上流行的热门歌曲大串烧。

之所以用这个话题作引子，其实是因为近来 nico 上出现了不少类似的话题作品。即使这些投稿多以音乐为中心，也基本能涵盖 nico 网站各大板块的 top 级热点，值得拿来好好“学习”一番。

NICONICO

作業用BGM

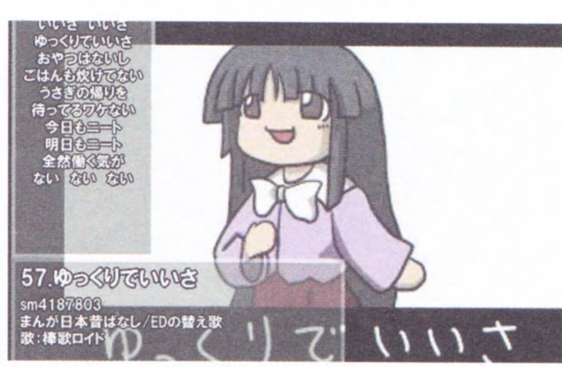
ニコ厨なら全部わかる神曲サビメドレー 77 曲

番号：sm15734684 作者：ポチ

前面介绍的那两个超 CHAOS 的作品可能对很多人来说有点上级者向，那就来试试看这个号称“nico 厨应该知道的 77 首神曲”的介绍动画。它并没有多少技术含量，只是把所有选曲的高潮部分截取一段拼接起来并加上一些讲解的文字，像是那些混编串烧的分解版，对初心者来说是不错的入门课程。该动画上传半个多月就被近 70 万条的弹幕，基本都是听众在数知晓的曲目数以了解自己到底是什么 level 的 nico 厨，大家也可以试着自我测试一下哦。











ニコニコ動画の『歌い手』人気度ランキング TOP100

番号：sm15806279 作者：ゴーゴリ

最后介绍一个前些日子引来很大争议而大为热门的唱见歌手人气榜单。和我们平时关注的那些有一定默认公信力的分类日榜和周榜不同，这只是一个普通的投稿主自己统计出来的排行，统计方法也是他自己设计的：选歌手公开 mylist 中再生数排名 2-5 位的四首独唱作品，以“再生总数 +mylist 总数 x5”的数值进行排名。可见这位主还是考虑得挺多的，但也算不上科学，所以看到一些意外的排位也并不用在意，拿来当普通的介绍动画扩充见识的视频看也不错。









最后是新（？）闻时间。nico 于 10 月 5 日上线了新的“NG 共有”机能，即系统可以自动为观众屏蔽那些拥有被大量用户 NG 过的不愉快关键词的弹幕。通过点击 nico 动画播放窗口右下方的“NG”按钮，可以更改 NG 的等级，等级越高则关键词过滤越严密，屏蔽的弹幕数量越多；反之则较少甚至可以选择不 NG 任何弹幕。对不想被一些煞风景的弹幕干扰的观众来说，的确是十分好用的功能。

于是我们下期再见（・x・）ノシ▲

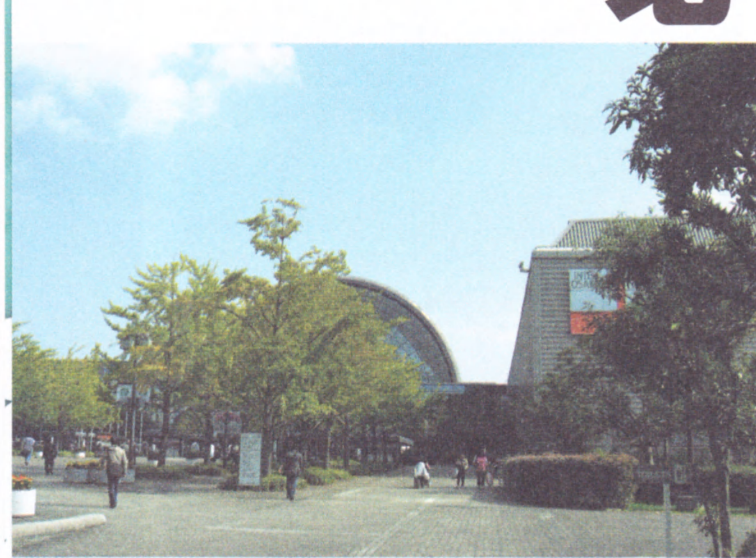
第七回 东方红楼梦游记

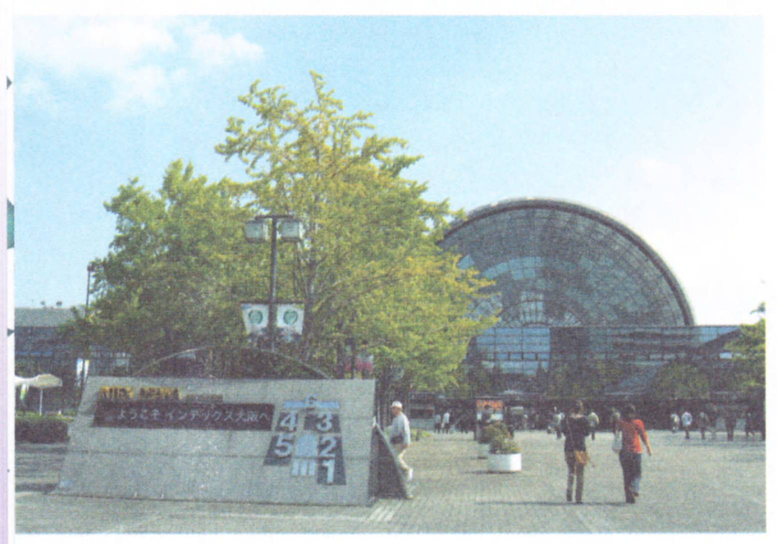
TOUHOU KOUROUMU

■文/YuG!（正经同人）■责编/秋叶JEDI■美编/余小鱼

東方紅楼夢

東方Project同人即売会
2011年10月16日(日)
会場：インテックス大阪
主催：東方紅楼夢実行委員会(http://koromu-toho.





“东方红楼梦”是从 2005 年开始每年秋季在日本关西举行的东方 Project 专门同人志即卖会，规模仅次于博丽神社例大祭，与例大祭合称为“东方 Only 展会的两大巨头”。从网站宣传的数目来看，这次展会共有 2000 个摊位。展会地点是比较有名的インテックス大阪。这次受到居日国人画师 77gl 巨巨的邀请，我特地跑到大阪凑了下热闹，在此分享一下相关的游记。

和 Vocaloid Only 展会一样，东方红楼梦需要购买价值 1200 日元的场刊才能入场。展会和 Comiket 一样，设有 Cosplay 的专门场地，所有 Coser 需要购买 500 日元的特别 Cos 券，才可以进入Cosplay的专门场地以及使用更衣室。而想在 Cos 区进行摄影也需要购买价值 500 日元的摄影券，然后把摄影券挂在脖子上才可以进行摄影。我大致围观了下本次没有什么特别萌的妹子，所以也就没浪费那 500 日元。

大致翻阅了一下场刊，很可惜，2000 个摊位内没有一个是认识的，也没有国内的社团参加，倒是认识了一个泰国的社团。稍微有点小失落，不像 Comiket 和例大祭就能碰到很多熟人（基友？）可供交流（搞基？）。

接下来说说在展会上这次展会注意到的地方。这次让我觉得最有趣的地方是展会的摆设，也可以说是展示。日本展会都是半个桌子，地方比较小，不使用国内的易拉宝；取而代之的

是一个“工”字型的架子，上面的横杆上夹着摊位的宣传海报。然后桌面上除了贩售的作品外，会放上很多五花八门的东西。还可以理解的有：IPAD、方便面、和东方有关的人偶手办、神社的钱箱（微型版）、灵梦的胖次（！）等。

当然还有很多令人费解的，比如：各种当地的土特产食品、拉面碗、佛像头、四驱车（？）、红白机（？？）、比较少见的游戏王或者万智牌的卡片、黄瓜（？！）、手写的毛笔字（和东方完全没关系的内容）等等。当然，各个社团所用的台布也都各不相同，有着各式各样的花纹，非常有特色。此外，看摊的画师也会现场在标价牌上画一些图，总之每个摊位不管作品的程度高低，桌面上的东西给人感觉很饱满，很有让人很有观摩一下的欲望。

接下来说说作品。这次大致围观了一下整个会场的作品（Comiket 是不可能围观全会场的）。画的好的确实不少，但是坑爹的也着实让我汗颜了一把。就是…有一些本子…那个画面









…那个结构…大概…和我初中时候的水平有得一拼，人家也照样印刷做了本子，不过估计销售情况惨淡，也有这样的小说本，估计是找不到画师合作吧（我觉得我可以重新拿起画笔！）。所以说，日本的同人圈还是兴趣为主，很多原来都是参展者的人，也因为兴趣拿起笔来参与同人展，这种单纯的气氛还是蛮让人感动的。

最后大致说下销量，这次因为帮忙出展的画师是第一次出个人本，带了 250 本，展会结束时还剩下 20 本，大家可以以此推测一下靠墙壁的大手社团的销售本数。展会卖不完的本子会场有提供物流服务，只要把装箱贴单后，付钱就可以送到会场的收货处了。基本一个箱子，大阪市内的运费是 1300 日元，到东京的话是 2000 日元，和国内比也没有贵多少。另外，基本参加展会的人均购本数是 20 本左右。

这次参加了“东方红楼梦”后，以及之前的“Voc@loid M@ster”，大致对日本的 Only 展会有了一个了解。和 Comiket 这种包含所有题材的同人展不同，Only 展是以贩售物品的种类来分配摊位的。也就是本子、音乐、游戏、周边这样的方式。一般音乐和游戏的摊位都会分配电源，以供试听和试玩。同人本的摊位分配，是按照本子的主要角色来定的，大家可以看一下右边的场刊图，紫妈中心的本子或者是 PAD 中心的本子都会集中在一个区域内进行贩售。在现场还收到了有东方 Project 内个别人物或者个别作品的 Only 展，可见东方在日本同人圈的地位。





明年预计正经同人也将直参 5 月 27 日的“博丽神社例大祭 9”以及秋季的“第八回东方红楼梦”，届时再为大家做更详细的参与报道，也请大家多多支持正经同人在国内发行的作品，谢谢。▲



RAINBOW COLOR



CHINESE LITTLE GIRL

虹色中华小娘

红美铃的华风一次设定考

■文/Franniss ■责编/秋叶 JEDI ■美编/余小鱼



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方梦花旅』
作者：RiE 出品：右手定则 提供：小劲
http://mimibox.taobao.com

这次考证谈及的角色，是东方 Project 正作第 6 弹『东方红魔乡』第 3 面 BOSS：红美铃。她在一次设定中经常被忽视，二次设定中往往也是龙套或是酱油型的角色。在红美铃登场的两部格斗游戏作品东方 Project 第 7.5 弹『东方萃梦想』、东方 Project 第 12.3 弹『东方非想天则』里边，前者中她根本没有剧情，是个附加人物；后者的剧情是她的梦。但是，若是因此有人觉得她是不受人喜爱的，那就比较离谱了——即使如此被忽视，她曾经却是第二届东方最萌大赛的冠军。

在二次设定中，红美铃与女仆长十六夜咲夜的亲密关系，一直是创作的常见题材。红美铃的职责是看门人，每当被人闯入或是偷懒睡觉，不能完成职责的时候，咲夜会用招牌式的飞刀对其进行惩罚。红美铃与十六夜咲夜二人是东方游戏中仅有的两个鬓角梳辫子的角色，而且也是共同侍奉斯卡雷特姐妹的同事关系。此外，二次设定之中，斯卡雷特姐妹中与红美铃比较亲密的一个，往往是芙兰朵露·斯卡雷特，这是因为游戏中红美铃的弹幕与芙兰朵露的翅膀都呈现七彩虹色。

在幻想乡世界观之中，极少论及少女角色的国籍，红美铃是个例外，她的标志就是“中国人”。在二次创作的漫画作品中，老外对华人的印象会普遍加诸于她：喜爱包子，麻婆豆腐，旗袍私服等，至于擅长武学功夫，是一次设定中就具有的。此外，“中国”也是其广为人知的昵称，比本名还要知名的多，于是出现了她一抓到机会便大喊“我的名字叫红美铃”的桥段，以此来彰显自己的存在感。普遍认为，她在一次设定中缺乏了许多设定说明，资料如此不全却剑走偏锋，被人们认为是萌点？抑或是另有原因呢？红美铃被称作妖怪，她的种族是怎么回事？以及那个虚无飘渺的操纵气程度的能力到底是？

红美铃之红

HONMEIRIN'S RED COLOR

东方界一个很有特色的现象是：在交流东方正作设定时，比较深入的东方爱好者在解读东方标题的时候，往往爱把此作标题里“东方”之后的汉字一个字一个字地去对应具体的角色，并将其视为一种乐趣与谈资。譬如，东方Project正作第7弹『东方妖々梦』中的“妖”与“梦”可对应魂魄妖梦，“々”可对应西行寺幽々子，恰是最终2个关卡的BOSS；东方Project正作第8弹『东方永夜抄』中的“永”可对应八意永琳，“夜”可对应蓬莱山辉夜，恰好是两条路线中的两位最终BOSS。除了第7弹和第8弹，往后多部东方正作，也支持这样的解读。

然而，若是以这种思路去分析前作第6弹Windows作品第一部的『东方红魔乡』，首先就要明白这个游戏最早使用的名字。这里需要补充一点背景知识，其实我们朗朗上口的『东方红魔乡』，一开始本来不是叫这个名字，在开发初期被叫做『东方红茶馆』。与本文相关的一点是，在这个初期版本里也根本不存在“红美铃”的名字，“红美铃”这名字是后来才起的，初期版本只有“华人小娘”，因此“中国”这个称呼才得以流行。因此我们可以发现，这种标题汉字对应具体角色的解读方法，在此作之中，最终基本只剩下“红”字是可解读的，而红字又直接出现在红美铃的名字里。这样看来红美铃这种往常被忽略的角色，也有不凡之处。

在『东方红魔乡』附录文档“おまけ.txt”之中，神主写下了这样的话：这次以“红”为关键字。不过他并不是指红美铃这个角色。在红美铃的角色设定中，神主又写道：“并不是一个特别的角色，然而她是第一个和故事主线有关系的角色。话虽如此，她也就是为了说明大小姐的存在而已。”我们可以看到，其后的东方正作作品里边，也较常见在第3面BOSS才开始正式与故事主线有关的模式。在Windows正作中，此模式就是以红美铃这个角色为起点开始的。同时细心的人可以发觉到，神主并没有给红美铃一个与其她角色相应的设定，只说其人是大小姐的一个引子。这是为什么？单单是一个红字的关系？

这个答案，出现在与『东方红魔乡』系列考证密切相关的藤木稟的小说『上海幻夜 七色の万華鏡篇』里。在这本『上海幻夜』第六话“被称为橙的少女”一话里，出现了对小说中红帮哥老会的“红”的诠释文字：红是欢喜、热情、祝祭、无垢赤子之心，是盟约的符号。结合到幻想乡世界观，不禁使人联想到红魔馆这个家族，有吸血鬼、魔法使、中华妖怪等各种特性不一的角色，却能居住到一起相安无事，这或许从一个方面，诠释了小说里红的盟约符号意义。

正作第6弹『东方红魔乡』附录文档中，神主还特别提到：（在红魔乡面世之后）其实对于东方Project以后的2作，还是有想法的。这里神主指当时他还在构思的东方Project正作第7弹『东方妖妖梦』以及东方Project正作第8弹『东方永夜抄』。换句话说，这两部紧挨着的续作之中存在一些设定，在红魔乡里就有相关原型或是有不同角度的提及——前边说到的『上海幻夜 七色の万華鏡篇』第六话“被称为橙的少女”中的“橙”这个名字，后来就登场做为『东方妖妖梦』第2面BOSS的橙，而且与红美



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方音叶月・后夜祭』
作者：Terric，出品：塔塔提亚魔法学园 提供：X仔
http://www.pixiv.net/member.php?id=609413

铃同样有原型出自中华文化的弹幕符卡。至此考证并未结束，还有一个比较重要的线索未被曝光——如果追究一下这位“被称为橙的少女”的本名，会发现她的名字，就叫做贞美铃（チェン·メイリン）。贞（チェン）的日文发音同橙。换句话说，这里潜藏了一条创作脉络：神主无意或有意之间，将『上海幻夜』这位少女的名字，拆开为两个东方角色——橙与红美铃。

从贞美铃到红美铃这个包含趣味的戏法，神主并非只玩过这么一次。无独有偶，在东方Project 正作第 12 弹『东方星莲船』里，我们可以看到最终 BOSS 叫做圣白莲——这个名字的出处之一是李白莲，是藤木稟“朱雀十五系列”里主人公“朱雀十五”的本名，李白莲在该系列的『上海幻夜』与贞美铃相遇。由此，我们可以看出神主坚持称自己创作的东方系列是同人游戏而已，是有一定道理的。作为游戏作者，他的怀旧心以及致敬心相当强烈。像这样以“红”姓氏为引子，深入又得到“美铃”名字的原型，至此红美铃的命名缘由就算是交代相对完整的考证结果了。

种族不明的华人少女?

UNKNOWN RACE OF CHINESE GIRL

对于喜爱东方系列的 fans 来说，红美铃身上的一大谜团是种族问题。此处也是东方爱好者们喜闻乐见的，见识神主相互联系冲突的微妙奇葩设定的一个地方。关乎种族，最开始的一个设定是这样的：在红美铃初次登场的『东方红魔乡』的角色设定里，神主写到过只言片语：“（她）是中国风的妖怪。”，由此我们可以确认一个大前提——最起码红美铃是个妖怪，不是其它的什么人类或者神灵。在灵梦线的对话里，我们可以看到确认这点的线索——红美铃对擅闯红魔馆的博丽灵梦说了一句：“有传说巫女是吃掉也没关系的人类……”

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『EVO（EASTERN & VOCALOID & Other Fan Art）』
作者：TID 出品：TID's Lab 提供：TID
http://hi.baidu.com/tidsean



▲彩華「虹色太極拳」

虽然这里的对话证实了妖怪的身份，不过就阅读感想而言，这也过于奇葩了——这个幻想乡世界观里，少女形态的妖怪要吃人的？显然神主对这个设定特别有感觉，他在其后的官方资料集『求闻史记』中亦称“（红美铃）外表和人类一样。”、“有红魔馆提供饮食，可以说是不用害怕的妖怪。”这里的记载是阿求写给人类看的，所谓不用害怕，就是指人类不会被她当做食物的缘故。因此，红美铃可以得出能够确信的身份是一种中国风的吃人妖怪。

再向下考证下去，眼前就出现了几个相互制约的鲜明线索，最显眼的一个线索是红美铃帽子徽章上的“龙”字。这里特别容易被草率的东方爱好者误以为找到了答案——“原来种族标记在这里？没错啊这证明她是龙。”其实不然，也许在文化背景上，我们比较了解中国的龙，但是想要了解幻想乡世界观的龙，就得额外多翻翻资料找线索了——龙这个种族在『求闻史记』之中被设定为幻想乡的最高神，并且在博丽大结界创立之时接受了幻想乡贤者们的誓言，龙神撤去了黑暗与洪水，便从此不再出现在幻想乡。这样高级的存在怎么可能是红美铃这样一个门卫呢？依据这里的官方记载，这里首先能排除的是“红美铃是龙”。其次是“红美铃自己是龙，但是没有觉醒”这样一种修正性的说法，此说法还是有一定道理的，因为在『东方红魔乡』第 1 面就出现了“头上



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『景～不被遗落的幻想乡』 作者：林大B
出品：Fs-project 幻想企划 & 音乐盒 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com

系有谜之缎带，似乎封印着什么”的角色露米娅。由此可以看出神主是可能给角色设计封印起来的隐藏设定的。依据红美铃的种族，涉及到一般神还真不好去否定“她的潜在能力没有觉醒”，不过既然涉及到的是最高神，就只有果断排除掉了，否则从整个幻想乡世界观架构之上来看没有说服力。

接下来的考证，我们可以尝试从红美铃特色性的“虹色弹幕”中得到线索。在东方Project 正作第 9.5 弹『东方文花帖』中，她有一枚代表性的符卡——5-7 彩華「虹色太極拳」。这个弹幕是红美铃在东方正作弹幕游戏里出现的最后一个符卡，其中子弹呈现彩虹的 7 色，而且记者也要拍摄 7 枚才能击破。射命丸文在符卡评价里提及，取材缘由是因为听说这是对身体健康有益的体操，所以就跑去取材了。『求闻史记』中对应的记述是有个匿名人士早晨见到她在门口跳又怪又慢的舞，大概这就是太极拳。这类虹色弹幕令人想到有一种中国龙叫做“虹”，它是不是红美铃的种族呢? 不过还是因为最高神的关系，哪怕联系再紧密，她其实根本不是龙，因此排除。

此外还存在一种“僵尸说”，理由是红美铃是中国妖怪，她的帽子与电影中僵尸帽子的形状相仿。并且神主也根本没有在正作描写红美铃走路时的模样，都是飞翔的状态，为她走路时可能是一蹦一跳的僵尸状解读留下了余地。实际上，格斗游戏东方 Project 第 12.3 弹『东方非想天则』里，红美铃曾经在对话中对比西行寺幽幽子与僵尸，自然她就不是僵尸。东方正作中登场的中国僵尸另有其人，是在东方 Project 正作第 13 弹『东方神灵庙』第 3、4 关登场的宫古芳香。宫古芳香具备肢体不能弯曲的特征，在考证上断然否定了擅长太极拳的美铃是僵尸的说法。有一种被认可的说法是，红美铃可能是一种蛟，是一种漏洞不大的解读。总之，在这里解读的关键是明确龙在幻想乡世界观中的地位，至于体美铃是什么妖怪反而不太重要。

主题曲 名称之谜

PUZZLE OF THEME SONG'S NAME

有很多东方爱好者认为红美铃的主题曲『明治十七年の上海アリス』，与红美铃本人并没什么联系。毕竟“明治十七年”是一个日本纪年，看起来与华人角色关系不大。“上海アリス”又可以理解为与神主的 Circle 名“上海アリス幻楽団”相关，反而是她的道中曲目『上海紅茶館　~ Chinese Tea』更为适合这个角色。在格斗游戏东方 Project 第 12.3 弹『东方非想天则』里，美铃作为新增人物有出场，从游戏中看，也确实舍弃了原来的主题曲，改以道中曲『上海紅茶館　~ Chinese Tea』作为红美铃的主题曲。

看似『上海紅茶館　~ Chinese Tea』中的“红茶馆”啊，“Chinese Tea”啊，中华味道很浓郁，很搭配华人小娘的角色。但是实际上呢，我们可以看到神主在该曲目的音乐附言中调侃说，蕾米莉亚她们喝的红茶其实就是人的血，真的可以称之为红茶吗? 换言之，这是一个略微血腥的曲目名称，被广泛地浪漫化解读了。“红茶馆”也是“红魔乡”开发期间的名称，看来这个寓意得到了隐晦化处理。

被人们漠视的红美铃主题曲『明治十七年の上海アリス』，从创作历程上看并非为 Windows 第一作『东方红魔乡』而专门创作，而是 2001 年 12 月为出音乐 CD 而创作的。后来改为收录在半年后发售的『东方红魔乡』中，『东方红魔乡』游戏中的曲子是原曲的 Arrange 版本。在当时，神主还在为个人独立创作同人游戏寻找着道路，他曾经提过一个这样的理念：制作弹幕游戏只是为了承载自己创作的曲目。

时间跳跃回近年间，神主的创作理念已经转变，得以明显进化，游戏与曲目相辅相成，游戏音乐与游戏场景更加融合了。在『东方红魔乡』本作附录文档“おまけ.txt”之中，神主用文字解释了“明治十七年”的意义。“明治十七年”是指清法战争（即中法战争）的年份，为光绪十年，也为 1884 年。这同样与他爱看的藤木稟小说『上海幻夜 七色の万華鏡篇』的故事年代相符。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Forgotten Touhou』
作者：manabi 提供：manabi
http://chiaoh.blog.163.com/

同时，明治十七年也就是 1884 年，对幻想乡世界观是重要的年份。据考证这是幻想乡博丽大结界关闭前的最后一年。这一罕见被点明的年份，若是与『求闻史记』里龙神消失于幻想乡的记载相互联系，那么红美铃帽子上的“龙”字徽记，就变得可圈可点了——这样可以形成一种说法：红美铃的登场，代表了幻想乡里的龙神，从实际的存在，转为历史传说。

曲目包含这样的一个关键年代，神主在“おまけ .txt”里写下的曲目评价文字，还与魔都上海的外国租界的印象联系了起来。其后在续作东方 Project 第 7 弹『东方妖妖梦』中，第 3 面 BOSS 爱丽丝的关卡名“人形租界の夜”，也是以这首曲目『明治十七年の上海アリス』为印象的。爱丽丝与红美铃的弹幕都是鲜艳的七色。大概在神主醉酒创作之中，认定他从藤木稟小说中了解到的上海外国租界与日本的幻想乡有某种相似之处吧。



通过翻阅官方设定，我们可以看到在『东方红魔乡』与『求闻史记』中，红美铃的人物能力都被记载为“使用气程度的能力”。某种程度上讲，这个记述很抽象也不便理解，很难与特定的能力效果挂钩。在我们的一般印象里，红美铃是个武术高手，她使用气劲的场合，除了与之前提及的太极拳有关之外，还有哪些呢?

通过对正作的考察，其实可以看到红美铃在设定之中与水气和植物相伴的情况很多。身边随手有游戏可运行的玩家，可以留意一下『东方红魔乡』第三面游戏推进到中 BOSS 战时，红美铃突然飞出时的游戏场景变化——在那个时候，场景中会首次出现两侧的树木。在 Easy / Normal 难度之下，红美铃的中 BOSS 符卡——華符「芳華絢爛」就是在模拟花开的意象。在『魔理沙的魔导书』中对于此符卡的



▲華符「芳華絢爛」

评点里，魔理沙介绍红美铃为“红魔馆的花田守护者”，而非传统的门卫。毕竟在她看来，红魔馆这个地方现在已经是可以越过门卫骑着扫帚直接闯进去的。于是产生了另一角度的看法，通过这一视角我们可以看到更多有关红美铃能力的线索。

在击破中 BOSS 之后，红美铃的台词还提到了“背水阵”。这个阵出自韩信攻赵，在井陉口背水列阵，大破赵兵，后来用来比喻处于死里求生的境地。红魔乡游戏中，博丽灵梦还吐槽说一个人怎样为阵。若是单独看这个典故，可能仅仅是与中华有关而已。不过若是联系到官方资料中隐含的花田管理者的身份，就有了不太相同的解读——红美铃不但是因为中国典故而说了这句话，也因为靠近水源或拥有水源，才能想到背水阵。关于一个人怎样为阵? 我们并不能只听灵梦的吐槽，还要看实际游戏。本关游戏中红美铃对战玩家可并没有单独作战，在第二个非符攻击中，红美铃是会召唤一排一排妖精的，而且这些妖精的弹幕呈现水色。这些隐含信息往往在通常的解读里被人忽略。

在除却 Easy 难度的所有难度下，红美铃在『东方红魔乡』第 3 关最终的符卡都是彩符「極彩颱風」。弹幕赏析资料集『魔理沙的魔导书』中评价此符卡说，“有人嘲笑这个符卡有如雨露洒在花田之上，其实就是我说的！用五彩缤纷的水灌溉，就能浇出五彩缤纷的花朵。”红美铃的弹幕，总的特点一个是虹色多彩，一个是会令漂浮的子弹转向。从这些官方设定看来，她令子弹转向的能力使用的可能是水气而不是风。

关于东方 Project 正作第 9.5 弹『东方文花

▲華符「彩光蓮華掌」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：《幻灭》
作者：X 仔，出品：二次元解放委员会 提供：X 仔
lotd03d.blog.163.com

色。这
。
工美铃
符「極
导书』
如雨露
彩缤纷
红美铃
个是会
来，她
是风。
方文花


▲華符「彩光蓮華掌」



▲彩符「極彩颱風」

帖』5-3，華符「彩光蓮華掌」，两位弹幕记述者雾雨魔理沙与射命丸文在符卡评价中均注意到“虽然弹幕模拟水上莲花的部分很美，但是中心／根部可能更不得了”类似的现象，似乎这些文字暗示了红美铃使用气的能力还有潜在的效果。的确如此，在中国文化中气的流动就叫做龙脉，决定了兴衰。『上海幻夜』第一话中也提及，“气”的流动能左右磁场的流动、风的流动、人的流动、运输大量的物资与人在建设的铁道中、那么土地的运命也会随著变化。因此与“使用气程度的能力”相联系的话，红美铃帽子上的“龙”字也可做龙脉来解。▲




“超级家庭主妇”
的业界
第一性感电臀
NitroPlus 的原画师其之二・Ni θ 篇
■文 / 奔四路上的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

NITROPLUS Ni θ

名为"纯爷们"的桎梏

说起来很多玩家对 NitroPlus 大加赞赏的其中一条就是，"NitroPlus 社是一个很爷们的公司！"用"爷们"这个词来形容一家 Galgame 公司的作风，NitroPlus 大概是唯一一家。Galgame 乃何物？美少女游戏耶。萌、可爱、体贴、温柔、性感、身材好、色气满载、性趣无限……夸奖一个美少女游戏角色的词汇多不胜数，唯独爷们这两个字怎么都搭不上边。不过转念想想，美少女游戏的玩家究竟又是些什么人？难道不都是血气方刚的爷们吗？明明是做给纯爷们玩的游戏，到底出于什么缘故要被做得这么娘炮，我就是要正本清源——这就是纯爷们代表人物虚渊玄在入行时的指导思想。

虽然日后经过很多实践和挫折，老虚也意识到自己做的可能不是实实在在的美少女游戏，而仅仅是披着美少女的皮，为了迎合少数人的口味而强行加入 H 内容的硬派热血游戏，不做游戏的他大可以去写小说，去写剧本，甚至去拍电影，未必一定要委身于 Galgame 这个圈圈。但明知路越走越偏，还是要固执己见地走下去，并且为自己的固执寻找种种合理正当的理由，这才是中二病的本质，老虚恰恰就是这样一个中二病患者的典型。于是乎纯爷们的风格在 NitroPlus 延续至今，而且成了 NitroPlus 企业文化中积淀最深的一层底蕴。NitroPlus 能做出最纯爷们的游戏，那是因为他们有着一个最纯爷们的制作团队，在很长时间里这才是支撑着 NitroPlus 忠实玩家们不离不弃的信念，同时也是推动着 NitroPlus 一直向前的原动力之一。

然而，事实究竟是否真是如此呢？在上一篇里笔者就曾详细叙述过 NitroPlus 创社时元老团队的来历，其中担任重要的原画师职责的矢野口君恰恰就是一位女性，这位有着日本女性身上很多传统美德的原画师在 NitroPlus 度过了一段相当凄苦的岁月，在上司面前只知道逆来顺受的矢野口君忍受着虚渊玄的随心所欲，在一遍又一遍的修改中终于迎来了『PHANTOM』的发售之日，也是她离开 NitroPlus 之时。矢野口君的辞职与其说是"纯爷们作派"的一次胜利，不如说是这种作风的一次彻头彻尾的失败。因为从表面上看作为主力 STAFF 中唯一一位女性的矢野口君无法融入到团队中，终因性别上的差异而离开公司，这使得 NitroPlus 纯爷们的风格变得更纯净。但如果揭开表面看到一些深层次的因素就会发现，正是因为这种毫不妥协的纯爷们作派才逼走了矢野口君，试想一群大男人肆无忌惮地在公司打地铺加班，吃喝拉撒都在公司，累了就抽烟，烦了就喝酒，大家还时不时聚在一起调侃成人话题，这让一个弱女子要如何才能融入进来？况且，落到这一步境地都是拜老虚毫无计划性的工作作风所赐，与这个行业的体制和规则无关。

事实上在大多数 Galgame 公司里，都是女性原画师唱主角的局面，一个连让女性原画师生存下去的环境都不具备的公司算得上是一家优秀的美少女游戏公司吗？答案显然是否定的。不得不说是虚渊玄的中二病大男子主义作





风深深伤害了矢野口君，也影响着 NitroPlus 的原画体系，虽然从结果上说这并不妨碍老虚被玩家奉为一个神人，也不妨碍 NitroPlus 成为一家伟大的公司，但仅从原画师的角度来说，NitroPlus 的体系却是一个彻头彻尾的灾难。

在创社功臣矢野口君离职之后，NitroPlus 迎来了中央东口的时代，这位业界绝无仅有的画男人比画女人要好上无数倍，被称为业界最强“好男人画师”的纯爷们并不像外人想象的那样为了这点成就而暗自窃喜，而是一直在与这种近乎于强加给他的桎梏抗争着，业界第一好男人画师什么的与其说是赞誉，不如说明明身为美少女游戏画师，却招来了一大批腐女 fans，在玩家心目中画男人的时候是 S+ CLASS，轮到画女人时却只有 D CLASS，这种屈辱大概会让中央东口一辈子也抬不起头做人吧。所以后来虽然中央东口毅然选择离开 NitroPlus，却逃不出 NitroPlus 社的影响力，不管是远走 propeller，还是转入小说插画界都带着 NitroPlus 时代的烙印四处行走，今年与虚渊玄在『鬼哭街』的重制版里再聚首，以及不久前刚刚宣布的参加由 NitroPlus 开发的『罪恶王冠』游戏版，重操旧业担任起原画，以上种种都只能宣告中央东口这几年来去 NitroPlus 化的努力彻底付诸东流，中央东口是 NitroPlus 的中央东口，是一个只会画好男人的中央东口，这在玩家心目中根深蒂固的概念可能永远也不会消失掉了。

就在中央东口这几年的欲拒还迎中，事实上还有一个人也在不停地与 NitroPlus 的纯爷们作派做着抗争，这个人的笔名叫 Ni θ 。

NITROPLUS Ni θ

最强"主妇"传说

翻阅 NitroPlus 的公司历史会发现这样一个有趣的现象，虽然 NitroPlus 是个原画人才层出不穷的公司，但在刚刚成立的头 4 年里一直处于原画师极度短缺的情况，公司的几大主力原画师总是你方唱罢我登台，从来没有在一个项目中有过合作的经历。NitroPlus 第一任原画师矢野口君在『PHANTOM』发售不久后就辞职不干回家做家庭主妇去了，与 NitroPlus 的缘分连一年都不到。此后多达 4 位年轻人风风火火地加入原画团队，这四人有上一篇介绍过的中央东口、きんりきまんとう、生肉 ATK 和这期的主角 Ni θ。四人加入公司的经历有所不同，但大约都是同一个时期进入一线阵容的同僚，没有太明显的前后辈关系。中央东口最早被委以重任，因为老虚觉得他男人画得好，够阳刚，很适合他企画的新作『吸血歼鬼』的硬派风格。第二个得到重用的是きんりきまんとう，NitroPlus 社一直奇缺萌画风的画师，老虚瞧不起废萌风格是一回事，市场导向则是另一回事，经营手段出众的小坂崇气社长不可能任凭业界风起云涌





之前也提及过，他是典型的大学理工科毕业生，学的是计算机相关专业，2000 年通过 Digiturbo 加入 NitroPlus 的团队，名义上算是原画团队的一位前辈，实际上做的却是打下手的低端工作。在矢野口君时期，生肉 ATK 就开始负责辅助原画、上色、图像制作的一条龙服务，作为人设和原画师的矢野口只需要完成前期设定工作和事件 CG 的原画线稿，后面的工作基本上都由以生肉 ATK 为代表的一批流水线工人一手完成。老虚一开始的打算就是好好使唤一下这位技术宅，美其名曰"磨练"，生肉 ATK 做了三年多的流水线工作，在 03 年底的『沙耶之歌』时才升任 2D 图像监修，但实际上当时生肉 ATK 只是兼任了这项工作，并未放下原先手头的活，而且转入幕后担任 CG 质量品控人员后，生肉 ATK 距离始终活跃在前台的原画师的位置无疑就越发的遥远了。

但与之前三位年轻人比起来，处境最为微妙的其实还是 Ni θ。作为与中央东口同一批加入 NitroPlus 的元老级人物，在开始的近两年时间里 Ni θ 始终被作为"储备人才"雪藏，而无法得到出任游戏原画师的机会。当然也不能怪 Ni θ 运气不好，这是 NitroPlus 的原画体系所决定的，之前也说了，老虚这人对游戏开发这一条流程不屑一顾，仅用两个月时间一蹴而就的『PHANTOM』尚且能大卖 2 万套，续作『吸血歼鬼』又是在一种充满个人英雄主义的混乱的开发过程中完成并大获成功的产物，老虚自然有理由无视行业规则的存在。话说回来老虚的这种高傲的姿态在对待原画师的问题上却是弊端大于益处的，多年来作为现场总指挥的虚渊玄对原画工作总是持一种模棱两可的态度，既不干预，也不排斥，基本上处于一种放任自流的状态。有时候他认准了一个画师，比如说中央东口，他就会一直要求与此人合作，哪怕此人已经离开了 NitroPlus，哪怕是以个人名义也要找回自己的老搭档，你可以说这是中二病患者特有的物以类聚的生存准则，他们不太容易信任陌生人，也不愿意放弃自己的处



事原则，其结果就是老虚总是在找东口合作，对其他原画师则不闻不问，更不用说是考虑协调几位原画师一起合作，或者为年轻原画师制定职业发展规划这种事了。

如果说中央东口是一个稀世好男人，生肉ATK是个专干累活的勤杂工，きんりきまんとう是个“非主流”青年，那么NitroPlus的原画团队里缺少的就是一个扮演无所不能的家庭主妇角色的人，以前曾经有过逆来顺受的矢野口君，可惜人家后来真的当主妇生孩子去了，现在这个角色只能交给Ni θ 来担任，出乎大家意料的是Ni θ 非常胜任这个新角色。

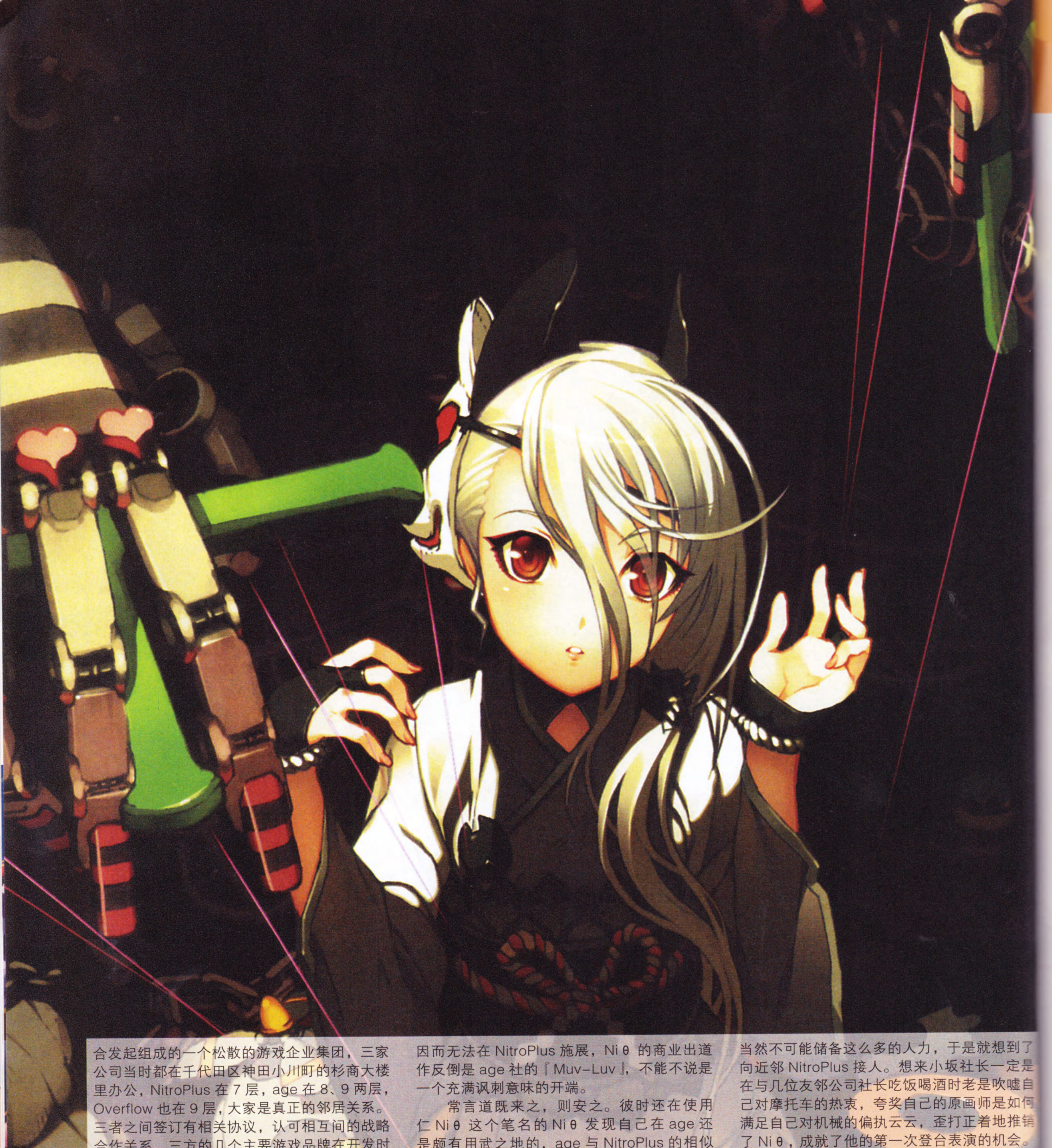
几年前曾经有一段时间网上流传着关于“Ni θ 是家庭主妇”的传言，笔者只是说Ni θ 适合担任主妇的角色，没想到还真有人把Ni θ 当成家庭主妇，此事的起因是Ni θ 在自己的个人博客上的自我介绍一览里写上了“职业：家庭主妇”的字样，当时Ni θ 实际上已经离开了NitroPlus自立门户，但就像当初中央东口辞职离开后外界大都不知情一样，Ni θ 离开后可以说只有小部分观察力敏锐的玩家才注意到了这个人事变动（毕竟原画师离职这种小事用不着游戏公司大张旗鼓地在公司官网上发布公告，于是玩家只能从各种蛛丝马迹里推测出结论），这些人相信Ni θ 离职后效仿矢野口君回家买菜烧饭看孩子去了，于是有人忍不住到维基百科上更新了Ni θ 的词条，在个人简介一览里补上了Ni θ 现为家庭主妇的信息，这样一来就有更多的不明真相群众接受了这个“事实”。本来嘛，原画师的性别就是“最高机密”之一，Ni θ 从出道以来从未正式公开过自己的性别和真名，既然越来越多的证据表明Ni θ 离开NitroPlus已经是不容置疑的事实，那么离职后的Ni θ 转职为家庭主妇又有何不



可呢？一个会画爆乳肥臀、巨大男根的家庭主妇无疑是“业界最强家庭主妇”，最强家庭主妇传说就这样从网络深处滋长蔓延开来，以至于直到某个难得的机会下 Ni θ 在杂志上“不慎”公布了自己的真面目，再加上其个人网站上持续的辟谣才终于在网上澄清了家庭主妇的谣言，恢复了他的男儿之身。这个笑话也再次证明画蛇添足的 wiki 信息遍地都是，甄别信息真伪也是一大课题，这年头连伪基百科都这样，又有什么东西是不能恶搞的呢？

言归正传，Ni θ 在加入 NitroPlus 后虽然名义上是原画师候补，但迟迟得不到出道的机会，老虚曾打算在『Hello, world.』发售后给 Ni θ 一次机会，但天不遂人愿的是『Hello, world.』的开发过程异常纠结，最后连小坂社长都看不下去敦促老虚赶快救场，就这样『鬼哭街』提上来成了 NitroPlus 实际上的第三作，给 Ni θ 的承诺也就随即落空了。既然要做一个主妇，就要有主妇的觉悟，主妇的职责之一就是哪里需要帮助，哪里就要出现他的身影，即使需要帮助的不是自家的家务事，而是邻居家的。01 年 Ni θ 曾短暂地被借调到 age 社工作了一段时间，参与了大作『Muv-Luv』的开发。说起 NitroPlus 与 age 这对好基友的关系，很多人应该都知道千代田区联合的名字，确切的说这是一个由 age 的母公司 ACID 社、NitroPlus 以及 Overflow 的母公司スタック联





合发起组成的一个松散的游戏企业集团，三家公司当时都在千代田区神田小川町的杉商大楼里办公，NitroPlus 在 7 层，age 在 8、9 两层，Overflow 也在 9 层，大家是真正的邻居关系。三者之间签订有相关协议，认可相互间的战略合作关系，三方的几个主要游戏品牌在开发时可以共享各种资源，包括技术和人力资源，换言之三方之间可以相互出让技术，也可以借调开发人员。Overflow 就套用过 age 发开的游戏引擎，NitroPlus 人手不足时征调过 age 的美术团队，age 则借用 NitroPlus 的 Ni θ 参加『Muv-Luv』的开发，出任非常关键的机械设定一职。写到现在笔者才刚刚提及 Ni θ 的第一项特长，那就是擅长机械设定，对应中央东口以男性和怪物见长的画风，Ni θ 在加入公司时其实也有自己的优点，只不过因为种种原因而无法在 NitroPlus 施展，Ni θ 的商业出道作反倒是 age 社的『Muv-Luv』，不能不说是一个充满讽刺意味的开端。

常言道既来之，则安之。彼时还在使用仁 Ni θ 这个笔名的 Ni θ 发现自己在 age 还是颇有用武之地的，age 与 NitroPlus 的相似之处是也很重视技术力和脚本的实力，也拥有一个相对充实的原画团队，age 的前身 relic 的原始团队 5 人中就有 3 人是原画师出身，age 在美术在 3DCG 方面的实力甚至要强过 NitroPlus，所以日后才会有 NitroPlus 向 age 借美术人员的经历。不过曾经以泣系文字游戏见长的 age 在『君望』之后风格转变很大，新作『Muv-Luv』的类型是 SF 风格的热血燃系游戏，游戏设定里存在大量的机体，因此需要一批懂机械设定的画师参与制作，age 自社当然不可能储备这么多的人力，于是就想到了向近邻 NitroPlus 接人。想来小坂社长一定是在与几位友邻公司社长吃饭喝酒时老是吹嘘自己对摩托车的热衷，夸奖自己的原画师是如何满足自己对机械的偏执云云，歪打正着地推销了 Ni θ，成就了他的第一次登台表演的机会。不过这项工作本身倒也没有多少值得大书特书的地方，参加机设的有包括 Ni θ 在内的四人，也搞不清楚究竟谁画了哪些机体，所有设定工作倒是在 2001 年底前全部完成了，『Muv-Luv』原计划在 01 年秋天就发售，刚刚转型的 age 错误地估计了自己的实力，结果发售日期被三次延后，最后直到 03 年的 2 月 28 日才正式发售，跳票达一年半之久。其间 Ni θ 已经回到 NitroPlus 精心准备他作为 Galgame 原画师的首度亮相了。

NITROPLUS Ni θ

当备胎遇到备胎

2000年代初，还是个人主页刚刚开始流行起来的时候；2000年初，也是Leaf和Key这两家代表业界最高水准的视觉小说类美少女游戏开发公司分道扬镳，各领风骚的时候。彼时美少女游戏玩家的讨论阵地已经从线下转移到了线上，2ch上的键叶版无疑是当时人气最旺的一个游戏讨论揭示板，大批个人网站也如雨后春笋般冒了出来，其中比较有名气的有一个叫Leaf图书馆的网站，专供Leaf游戏的爱好者发布同人文，网站上有三个活跃分子，一个叫JIN加扎姆，一个叫beaker，一个叫HideLand。三人志趣相投，都喜欢热血硬派风格的作品，那个JIN加扎姆更是动手撰写了把Leaf的『雫』、『痕』、『ToHeart』等这些主打美少女的游戏改成了流血流汗的激情硬派游戏同人文，沾沾自喜



地发布在Leaf上供人浏览。『PHANTOM』在那个传说之春大卖2万套之后，很多硬派游戏玩家都欣喜若狂地转为NitroPlus社捧场，同时期一个叫奈须茸的人在个人网站竹箒发表了一篇名为『空之境界』的旷世奇文，一批追求前卫猎奇的网友又纷纷趋之若鹜。没多久后奈须茸的社团TYPE-MOON在Comiket上发表了同人游戏『月姬』，开创了型月帝国的基业。当时只上了一年班就辞职不干专心在家打美少女游戏的JIN加扎姆自然不会不知道这两部充满燃系要素的作品，他马上与好友beaker开动起来，结合『PHANTOM』、『月姬』、『HELLSING』，以及后来的『吸血犽鬼』等好几部热门作品写出了同人小说『吸血大犽』，这部致敬意味强烈的作品鬼使神差地吸引了某日在网上闲逛的虚渊玄的眼球，JIN和beaker两人的热血气质深得老虚的赞赏，于是他在Leaf图书馆的网站上私下里给JIN加扎姆和beaker发送了私信表达了愿意与他们进一步接触的愿望，很快急于摆脱NEET状态的JIN就出现在了老虚的办公桌前，来时还带着自己同人时代的一个名叫『Project "D"』的企画。

以上说的是一个有志青年是如何在机缘巧合下得到虚渊玄的垂青，加入NitroPlus成为脚本组第二把手的故事，故事的主人公就是后来的钢屋JIN。且说钢屋JIN满心欢喜地来到NitroPlus，带来的企画是源自早先在Leaf图书馆流行一时的克苏鲁神话题材，克苏鲁神话的核心内容之一就是多达24本的魔导书，网站上曾有人提出把这些魔导书全部拟人化为美少女的点子，这个点子被钢屋JIN采纳，于是就有了后来的『Project "D"』，


斬魔大聖
DEMONBANE

继而演化成了03年NitroPlus的第5部作品『斩魔大圣 DEMONBANE』。不过在直接切入『斩魔大圣』之前，还要说说两位备胎主创人员的上位之路。

告别了01年的诸事不顺，NitroPlus在02年迎来了一个相对的收获期，出面救场的老虚在三四个月里就搞出了『鬼哭街』，一举解决了公司档期空白的燃眉之急，半年后跳票已久的『Hello, world.』也终于呱呱坠地，过程虽然艰辛，但销量好歹能有所交待。在赶走了きんりきまんとう之后，老虚又收了钢屋JIN这么个小弟，好就好在两人意气相投，都是深度中二病患者。恰好随着『Muv-Luv』的修补工作进入尾声，租借期满的Ni θ也回到了NitroPlus的阵容，此时的NitroPlus兵强马壮，枕戈待旦。02年还有一件值得高兴的事就是千代田区联合终于搞成了第一次演唱会，而且就连精明的马戏团社和向来不合群的minori社也远道而来投入千代田区联合的怀抱，处于组织核心地位的NitroPlus此时好不威风。不过仍有一个隐忧困扰着小坂社长，那就是老虚的状态越来越不稳定，有时他能在三四个月里做成一部游戏，有时却连续几个月一个字也挤不出来，更要命的是他常常丢下整个开发团队一个人到处晃悠，时而跑去海边吹吹风，时而又受杂志社之邀跟他的头号fans奈须茸东拉西扯指点江山，风头是出了不少，就是迟迟不见有新作的企画诞生。当然老虚自己也有自知之明，于是顺水推舟给了刚收的小弟钢屋JIN一个出人头地的契机，顺带拉上一直找不到上位机会Ni θ，就这样在2003年正月的喜庆气氛中，NitroPlus的官网上发表了新作『斩魔大圣 DEMONBANE』将会在年内推出的消息，实际上此前钢屋和Ni θ 两个主力队员身后的备胎一直为这部作品忙了有大半年了。





钢屋从Leaf图书馆带来了克苏鲁神话魔导书拟人化的点子，Ni θ 则从age社带回来美少女与机器人相结合的先进经验，于是两人一拍即合，一口气搭出了『斩魔大圣』的游戏大纲。03年初NitroPlus放出游戏的第一批宣传资料时，玩家们还是第一次领略Ni θ 这位NitroPlus第三原画师的画风，很多第一眼就被女主角阿尔阿奇夫深深吸引住的玩家纷纷打听起Ni θ 的底细，更多的玩家则开始感叹NitroPlus终于有一个能画漂亮女主角的原画师了。Ni θ 的初登场给人留下了成熟老道中不乏新鲜感，男性角色和女性角色的水准相当平衡，而且各有特色的印象。Ni θ 笔下的女性角色就是一个字——肉！NitroPlus并不是一个开发拔系作品的公司，正相反NitroPlus不善于在作品中刻画工口内容，所以有人觉得NitroPlus的女主角不需要具备什么性感的身材。『PHANTOM』中的Ein是个普普通通的亚裔少女，『吸血歼鬼』里女人压根是摆设，『鬼哭街』给人留下深刻印象的是人外娘，而『Hello, world.』的可怜之处是所谓的萌画风根本就不萌。Ni θ 要超越这些作品简直是易如反掌，他只要反其道而行之，把角色画得肉一些，突出性感要素，那么自然会有大批玩家趋之若鹜。Ni θ 的画风大体上还是御姐系，但也不乏刚才提到的阿尔阿奇夫这样成功的纯粹萝莉角色，御姐系角色就是要前凸后翘，拥有一副傲人身材，萝莉系角色则主要在衣着配饰上面下



功夫，用不同的气质吸引不同属性的玩家。要画好一对大胸脯并不难，Ni θ 绘制的完美臀部曲线则相当见功力，Ni θ 笔下的电臀在整个业界都是非常出名的，连他本人都曾经在『尘骸魔京』的访谈中公开表示最喜爱的身体部分是屁股。男性角色的设定大体上继承了 NitroPlus 的传统风格，男根主义的影响本来就不是那么轻易摆脱的，更何况当时中央东口还在社内坐镇，他的画风俨然已经成为一种标杆，好在这只是在男性角色方面，东口笔下的女性角色除了一个沙耶就毫无发言权了。Ni θ 的雄性激素在某些方面有过之而无不及，细心的玩家不难发现有的工口 CG 虽然打上了马赛克，但还是依稀可以看出男主角雄壮的阳具尺寸。或许是如此骇人听闻的巨大阳具激发了老虚的创作欲，若干年后两人在合作『TRE DONNE CRUDELI』时，Ni θ 还特意设计出了各种更匪夷所思的猎奇阳具，成为游戏的一道风景线。在收集 Ni θ 的插画作品时，笔者也发现其实 Ni θ 非常热衷于开发各种新奇的情趣用品，肆无忌惮地发泄男根主义似乎是 NitroPlus 社原画师的一个通病。当然，这些都是等到 Ni θ 一鸣惊人后的事情。在『斩魔大圣』发表时，Ni θ 还有一项 NitroPlus 的前辈们所不具备的特长，那就是之前着重提到的机体设定。NitroPlus 的画师大概都会画枪和摩托车，在这个基础上 Ni θ 还会设计复杂的机体和各种新奇的武器，在这点上老虚其实更看重 Ni θ 的实力而不是老搭档中央东口，小坂社长也持同样的看法，在日后提出『BLASSREITER』的企画时选中 Ni θ 担任角色和机械的全权设定，而不是 NitroPlus 别的画师就可以看出 Ni θ 在实力上的明显优势。

仅仅是一部『斩魔大圣』就足以颠覆 NitroPlus 社之前的很多教条，老虚不再是唯一能仰仗的脚本人选，中央东口也不再是硬派作品的唯一原画师，热血作品和萌要素的同时存在不再存在障碍，NitroPlus 上下对机体、兵器的设定，以及 3DCGI 的使用都有了全新的认识，另外克苏鲁神话也一下子成为加入 NitroPlus 玩家群体的入门级知识，就连虚渊玄也成了克苏鲁的忠实追随者。新的气候正在 NitroPlus 内部逐渐形成，老的风格并没有被取代，虽然没有一下子突入萌系游戏的领域，不过 NitroPlus 终于实现了用两条腿走路的目标。而且就在『斩魔大圣』发售时，NitroPlus 也终于成功摆脱了当年差一点让小坂等人再度失意商场的软伦，那一年他们跟随着好基友 age 社的步伐退出了软伦，加入了媒体伦，『斩魔大圣』成了 NitroPlus 在媒体伦的旗下发售的第一部作品。

NITROPLUS Ni θ

新人老将齐用命

03 年的『斩魔大圣 DEMONBANE』最终以 media mix 化的大获全胜而告终，新偶像钢屋 JIN 和 Ni θ 的强势登场让小坂社长头顶青天，更重要的是加入媒体伦阵营的店铺越来越多，『斩魔大圣』的销量豪迈地跨过了 4 万套的门槛，为此小坂不惜拿出重金为游戏推波助澜，也为 NitroPlus 的扩张埋下伏笔。游戏发售后不久广播剧 CD 就随同音乐原声大碟以及 Visual Fan Book 一起发售，

不久后在角川书店的协助下『斩魔大圣』顺利小说化，本篇加外传共有 6 卷之多，由 Ni θ 亲自绘制小说的插画。同期两个漫画版也开始在角川书店旗下的杂志上连载，其中同名漫画版共出版了 4 卷单行本。03 年 12 月 NitroPlus 花费 300 万日元重金在秋叶原 Radio 会馆大楼前竖起了一尊两米高的巨大的游戏主角驾驶的机器人模型，吸引了无数来往行人驻足拍照留念，是为 media mix 中的一环“DEMONBANE 立体化企画”。翌年 7 月还是在角川书店的安排下全年龄的 PS2 移植版更名为『机神咆哮 DEMONBANE』后发卖，掀起了 media mix 进程的高潮，根据 PS2 版改编的 OVA、漫画版、广播剧又陆续发售。经过一年多的筹备，『机神咆哮』的后日谈，也就是续作『机神飞翔』于 06 年 5 月发售，同期推出的还有『机神咆哮』的 12 话 TV 动画版，2006 年 5 月 18 日在 WOWOW 台播出，该作成为 NitroPlus 成立 6 年以来，借儿有面子的衍生 TV 动画第一作。急于砸钱听响的小坂在没有摸透动画业界深浅的情况下就贸然邀请了一家此前财务状况十分糟糕的小动画公司 Viewworks 来单独承担『机神咆哮』TV 版的制作，后者虽然表面上邀请了增尾昭一、黑田洋介、高山カツヒコ、宫武一贵等一批业界名流参与制作，还煞有介事地请钢屋 JIN 和 Ni θ 直接担任脚本和人设的监修工作，但资金不足导致制作品品质低下的问题一直困扰着『机神咆哮』，动画最终成为那个史上最为惨烈的 4 月新番档里收视排名倒数前列的糟糕作品，Viewworks 则在不久后便陷入了倒闭危机中。

『斩魔大圣』在其它领域的大获成功掩盖了 TV 动画版的一败涂地，整个 04 年 NitroPlus 都沉浸在 media mix 化顺风顺水的欢乐气氛中，就连中央东口的退社也被轻描淡写的一笔带过。Ni θ 仅靠一部作品就确立了当家主力画师的地位，中央东口或许想用退社的方式来表达抗议，但他既没有 Ni θ 那么平均的实力，也得不到虚渊玄的力挺，况且离开 NitroPlus 未必就不是件好事。虚渊玄在『沙耶之歌』发售后就正式退居二线，担任监修和统筹一职，真正肩负起作为团队领导者的责任，05 年一时间找不到好脚本的 NitroPlus 在老虚的授意下把半个作画团队借给了奈须茸，帮助他和武内崇顺利地分娩了『Fate/stay night』，奈须蘑菇则礼尚往来，两年后邀请老虚为游戏的前传『Fate/Zero』





执笔，最大限度地满足了老虚的小说家瘾。再说中央东口人走茶不凉，NitroPlus05 年的开年大戏就是由东口担任原画的『天二』，此前东口还与老虚合作了一部同人游戏，在之前的一篇文章里笔者也曾有过介绍。其中有个插曲是这部『净火的纹章』03 年夏天在 Comiket 上发卖时有一个叫“原子番号 47”的同人社团带着自己制作的游戏试玩版慕名前来找老虚拜堂口，可惜的是老虚当天没有到场。不久后这个社团的主催夜刀史郎就带着游戏『尘骸魔京』直接找上了 NitroPlus 的门，为 Ni θ 的下一部作品埋下了伏笔。05 年初『天二』的不佳表现让已经有一年多没有推出新作的 NitroPlus 饱受批评，中央东口之后奔赴 propeller 投靠了东出　一郎，也就是钢屋曾经的好基友 beaker。钢屋本人则被『斩魔大圣』media mix 化的各种琐事缠身，无暇撰写一部完整的大作。NitroPlus 竟然又莫名其妙的陷入了脚本危机中，就在此时夜刀自己送上门来，小坂社长当然是二话不说就收下了『尘骸魔京』的本子。

夜刀拿来的脚本原本是一个半成品，因为是半成品才会先做成同人游戏试水，夜刀之后打算通过撰写小说版来进行补完，小说是出了，但 NitroPlus 这边又出了点小麻烦。『天二』因为落跑脚本师的原因而屡屡延误开发进度，导致『尘骸魔京』的企画也受到影响。恰好当时 NitroPlus 的精力都扑在『机神咆哮』和腐向姐妹品牌 Nitro+CHiRAL 的创建这两件事上，大批核心 STAFF 成员都被调去他用，『尘骸魔京』的开发遭到了空前的冷遇，就连 Ni θ 也无法一心一意地担任原画，而是请**キャラメル**BOX 的女性原画师**ヨダ**来临时助拳画了一批 SD 角色（看着超像『处女爱上姐姐』风格的那些就是了），总算是达成了男女搭配干活不累的加成效果。『尘骸魔京』的脚本被砍掉了一半，原案设计中的六条角色线只剩下三条，而且人设并不顺利，前后经历了三次重大修改，最终决定版的人设与夜刀刚拿来时的原版人设简直是天差地别，改到后来 Ni θ 都被夜刀的优柔寡断搞烦了，从游戏监督那里拿到了自由权，按照自己的喜好做完了全套人设，效果倒也不赖，其中身着旗袍的第一女主角伊古尼斯可以算得上是 NitroPlus 作品系谱里曝光率最高的角色之一，Ni θ 通过这次合作也有不小收获，摸索出了民族服饰的设定要领，为日后的工作增添了不少知识储备。

不过 05 年的表演时间是属于 NitroPlus 的两剂新鲜血液奈良原一铁和大崎シンヤ的。『尘骸魔京』因为档期的冲突完全败给了 propeller 的『妖人』，这次预料之中的失败似乎并没有搅乱钢屋 JIN 的好心情，他为好基友的成功感到由衷的高兴。但从公司的角度来说，05 年连续两作的哑炮代价实在是太大了一点，必须想办法扳回一城才是，这里要登场的就是钢屋的另一位好基友奈良原一铁。话说在此前提到的 Leaf 图书馆三人众里，HideLand 是经历最为曲折的一个，02 年他以沼田鸭的名义加入 AbelSoft 社成为传奇脚本家菅野洋之手下的小弟，但彼时的菅野已经是一个不会打字、只顾炒股票的废人，把全部工作都推给 HideLand 一个人完成，差点没把小伙子整死。一年后 HideLand 辗转到 will 混饭吃，没想公司的新作『シンシア』销量惨淡，公司倒闭整个团队都被迫卷铺盖走人，这之后 HideLand 就应钢屋的召唤来到 NitroPlus，改名为奈良原一铁。奈良原的文笔其实丝毫不逊于钢屋和东出，再加上他又是一个狂热的日本刀爱好者，一到 NitroPlus 他就献上了一部风格特立独行的『**刃鳴散らす**』，让所有期待老虚尽早复出的 NitroPlus 忠实玩家们眼前一亮。这部被定义为“本格剑剧浪漫 ADV”的怪异作品可惜只是 NitroPlus 廉价短篇三部曲中的一部，被当成了钢屋“反鬼哭街”企画的实验田和奈良原加入 NitroPlus 后的练笔之作。奈良原在作品中极尽对日本刀知识的卖弄，完全简化了故事大纲，而把全部精力都放在了日本刀战斗的分镜演出上，一刀下去要分解成四五格画面来表现，喜爱者将该作奉为游戏史上的超级动作经典，厌恶者认为这是 NitroPlus 有史以来最失败的一部作品，事实上『刃鳴散らす』的确创下了 NitroPlus 游戏销量的新低，但并不妨碍奈良原在 NitroPlus 站稳脚跟，也造就了画师大崎シンヤ的又一春。这位 NitroPlus 从无名小社 UNKNOWN（所以叫无名小社）借来的原画师来到 NitroPlus 后接受了 Ni θ 全面的改造，画风一下子变得犀利了起来，各方面都尽可能向 Ni θ 靠拢以博取 NitroPlus 玩家们的好感，结果是大崎シンヤ与奈良原一同被留了下来，翌年 2 月在 NitroPlus 的第一张 FD『サバト鍋』里与另一位菜鸟新人画师津路参汰同台献技，07 年又参与绘制了叫好不叫座的新作『月光嘉年华』，合作对象换成了初出茅庐的脚本师下仓バイオ。游戏发售后大崎シンヤ与 NitroPlus 的合作暂告一段落，回到 UNKNOWN 的大崎シンヤ只能继续其默默无名的宿命。



NITROPLUS Ni θ

自古新人换旧人

Ni θ 的整个 2005 年是在超级繁忙中度过的，他不仅要快马加鞭地完成『尘骸魔京』的原画，应付『斩魔大圣』各种 media mix 作品的补完工作，还要兼顾 NitroPlus 的动画事业。话说受到『机身咆哮』OVA 化的鼓舞，小坂社长打算带领公司在动画方面也有所建树。04 年 NitroPlus 惹上了业界著名的悲剧作品『热风海陆 Bushiroad』，这个纠集了 GAINAX、TAKARA 和 Broccoli 三个大手公司，投入资金无数，并打算在动画、小说、漫画、游戏、广播剧全方位的 media mix 平台上一展宏图的大作，05 年终因为原作者小说家吉田直的急逝和女主角声优サエキトモ突然的因病引退而中途夭折，原计划中的剧场版动画做了一半，连预告短片都已经做好了。Ni θ 作为 NitroPlus 的王牌画师担任了整部作品的机械设定一职，投入了相当多的心力，但结果换来的却是『热风海陆』的无疾而终。从 Ni θ 的画集『PORNO JESTER』中收录的一部分设定原稿可以看出，『热风海陆』的机设相当有个性，是结合了古代与现代，东方与西方，怪物与机械两种不同文化、不同形态，经过 Ni θ 的理解和重现解构而成的心血之作，远远超过了日后的『BLASSREITER』，可惜这样一部大作终究是功亏一篑。来不及为『热风海陆』哀悼，Ni θ 的档期就马上又被『机神咆哮』和『机神飞翔』所占据，在游戏动画之间连轴转的 Ni θ 不禁苦叹道“真希望一天有 27 个小时啊！”这样忙到废寝忘食的 Ni θ，与悠闲地到处会基友的虚渊玄倒是形成了鲜明的对照，时间不知不觉已经到了 07 年，自 03 年的『沙耶之歌』以来老虚已经有足足 3 年没有出过新作了，昔日的小弟钢屋 JIN 早已独当一面，奈良原在 NitroPlus 有了一席之地，就连比老虚辈份低很多的下仓也在 07 年初正式作为脚本师出道了，眼见再这么厮混下去实在是辜负了玩家们的一片丹心，老虚又玩起了他的速成大法，在 07 年 7 月捣鼓出了一部『TRE DONNE CRUDELI』(也就是『続・殺戮のジャンゴ －地獄の賞金首－』)，这次的合作对象终于轮到了 Ni θ。

有人说洋溢着随性和热血风格的『TRE DONNE CRUDELI』是一部典型的虚渊玄式的作品，但笔者要说这应该是一部为 Ni θ 度身定制的游戏才是，老虚的作品里才不会出现那么多的美少女，事实上游戏的主角清一色是女性，男人只是陪衬，是 OOXX 的时才出现的工具而已，这对男根主义思想强烈的老虚而言应该算是一次很大的妥协了。画惯了肉系女主角的 Ni θ 则如鱼得水，『TRE DONNE CRUDELI』的游戏舞台是类似美国西部的架空世界，游戏的关键词是赏金和手枪决斗，恐怕再没有比西部牛仔装这种奔放的服饰更适合 Ni θ 来描绘的了，紧紧包裹住屁股的热裤勾勒出了臀部完美的曲线，把 Ni θ 画风的长处发挥得淋漓尽致。配合上夸张的男根设定和激烈的啪啪啪情节，这样的一餐视觉盛宴足可以让人忘记虚渊玄那寥寥几笔简短的剧情和一通到底没有任何分支的游戏方式。第一次合作，Ni θ 的风头就完全

盖过了老虚，意犹未尽的玩家们本以为两人会再接再厉，却没想到就像若干年前『沙耶之歌』发售时的乐极生悲一样，大家没有等来续作的消息，而是等来了 Ni θ 突然离职的传言，最后传言变成了现实，Ni θ 借一次杂志访谈间接承认了离开 NitroPlus 并自组工作室 STUDIO EDGE 的事实，NitroPlus 第三代当家原画师的故事就这样戏剧性的戛然而止了。

但与中央东口如出一辙的是，Ni θ 的离职并不意味着他与 NitroPlus 合作的结束，双方只是换了一种相处方式而已。Ni θ 的离开更大的意义是 NitroPlus 第四代原画师终于有机会粉墨登场了。随着东口和 Ni θ 两位主夫和主妇级人物的离职，在 08 年这个节骨眼上 NitroPlus 只剩一个半熟原画师津路参汰可用，津路若干年前因为仰慕 NitroPlus 的名声从动画公司跳槽而来，这个基础并不差的新人在 06 年的 FD『サバト鍋』里首先捡到了一个便宜的出道机会，绘制了钢屋撰写的小游戏『龙恋』的原画，该作的评价不亚于钢屋的成名作『斩魔大圣』，口碑更是远胜在同一张 FD 里由奈良原和大崎两人合作的『戒严圣都』，其结果就是津路参汰成功挤掉了外来的和尚大崎シンヤ成为下任 NitroPlus 主力画师的有力竞争人选。此后两人各画了一部新作，津路参汰参加的作品是小制作『字祷子 D 妖都最速伝説』，大崎则在画完『月光嘉年华』后因销量不佳而被“遣送”回了原单位，NitroPlus 这下真的只剩津路一个专属原画师了。作为补救措施之一，生肉 ATK 从幕后又走到了前台，重新开始担任辅助原画的角色，之后更是在 09 年进一步升格为原画师绘制了『装甲恶鬼村正』系列。

07 年 9 月 NitroPlus 出了一部大杂烩格斗游戏『NitroPlus 明星大乱斗』作为过渡，然后用了近一年的时间制作了极富宅气的新作『**スマガ**』，这时的主力 STAFF 已经换成了津路参汰和下仓バイオ的原画 × 脚本组合，其它凡是称得上前辈的人物纷纷退居二线作壁上观。新作倒也不辱使命，不仅销量可喜，在此后的 media mix 之路上也顺风顺水，不到一年后还推出了外传『スマガスペシャル』。津路参汰的表现虽然不够重量级，其画风除了性感这点延续了 NitroPlus 的一贯风格以外，也基本上没能继承东口和 Ni θ 两人的优点从而趋于平庸化，但要胜任主力原画师的位子还是绰绰有余的。更何况津路还用自己的智慧设计出了超级索尼子这个角色（在『二次元画刊』第 9 期上有索尼子的专题，这里就不多介绍了），绝对迎合了小坂社长一心追求 media mix 化的理想，巩固了他在 NitroPlus 中的地位。再者，NitroPlus 在 08 年的注意力也不在本社，而是分兵两路一路由老虚带队再战 TV 动画，一路由小坂亲自带队与不老社长志仓千代丸的 5pb. 合作推出科学 ADV 三部曲，不过由于 NitroPlus 并没有派出原画师，所以这里也没有介绍的必要了。

08 年 NitroPlus 一掷千金的『BLASSREITER』同时也是 GONZO 最后的救命稻草，实在不容有失。虚渊玄亲自上阵撰写了脚本，虽然当时 Ni θ 已经不在任上，小坂思忖再三还是力邀他出山包揽了游戏的人设和机设两个职位，这种情况在业界并不多见，就连动画监督“马戏团团长”板野一



部都对 Ni θ 的实力赞叹不已。仅从设定的角度上来说，『BLASSREITER』是一部严谨的SF 作品，片中出现了大量车辆和兵器，更有小坂素气最钟爱的摩托车，以特种部队为基础的男性角色构成都是 NitroPlus 作品里常见的高帅壮，找 SF 气质最强的 Ni θ 来做设定无疑是最佳选择，后者当然也不负众望出色地完成了任务。至于『BLASSREITER』是如何的收视低迷，如何使 GONZO 陷入万劫不复的深渊，这些都与 Ni θ 无关，而是以老虚为首的脚本团队在控制动画剧情展开时犯下的错误。

09 年 3 月 Ni θ 终于踏出了脱离 NitroPlus 影响力的第一步，受 HJ 文库之邀绘制插画的轻小说『百花缭乱』开始出版了，该作最终也发展成为一部 media mix 的作品，TV 动画版在去年 10 月档里播出。要说 Ni θ 这人的运气真是好得可怕，短短 4 年时间里就得到了三次 TV 动画化的机会，个人知名度如火箭般直线上升。『百花缭乱』作为『HobbyJapan』创刊 40 周年纪念大作，其重要性自不用说。Ni θ 此前已经几次受邀出山为 HJ 旗下的『女王之门』和『武装神姬』做过两次人设，HJ 方面对 Ni θ 的实力深信不疑。再说『百花缭乱』也是 Ni θ 发挥的理想舞台，人设的首要目标就是卖肉，Ni θ 的业界第一电臀于是马上有了用武之地，『百花缭乱』的近未来 SF 的世界观设定中有着大量刀兵、机械、古装的元素，除了服装设定由他人代劳以外，Ni θ 可以随性所欲地发挥创造，描绘他心目中的萝莉版真田幸村和巨乳天然呆柳生十兵卫。『百花缭乱』的 TV 动画版因为前所未闻的墨汁打码大法而成为当时的最大话题之一，且不论剧情优良与否和打戏的激烈程度，至少在人设一环上 Ni θ 的表现堪称大获全胜，让更多的人认识了新生的 STUDIO EDGE 的 Ni θ，而不是一个 NitroPlus 的 Ni θ，从这一刻起自立自强的 Ni θ，与在外徘徊多年却始终无法摆脱过去的桎梏，最终又重回 NitroPlus 怀抱的中央东口两位曾经的当家原画师彻底走上了不同的发展道路。

NITROPLUS Ni θ 后记

『魔法少女小圆』以空前的 TV 动画史上最高 BD 销量成为 2011 年最成功的一部作品，此前已经通过『PHANTOM』的动画化挽回自己名声的老虚这下真的成为动画脚本领域的神人了。作为后援的 NitroPlus 也开始沾沾自喜起来，一有机会就到处张扬，唯恐别人不知道虚渊玄是他们的顶梁柱，但细细想来『小圆』的成功与 NitroPlus 又有何干呢？还不是因为老虚不务正业到处捞外快，才逼得 NitroPlus 只能去舔痔疮。有了钢屋、奈良原和下仓三位大将，老虚确实可以高枕无忧了，但再来看看 NitroPlus 曾经引以为豪的原画组，津路参汰被 2ch 无情得归入了 D CLASS 一档，但他没有前辈中央东口独步天下的“好男人”实力，只能甘于平庸。生肉 ATK 苦熬十载终于爬上了原画师的宝座，但这难道是生肉本人的愿望吗？自己原画自己监修的超级一条龙服务大概已经让他累得半死了吧。NitroPlus 已经再也找不出一个能像 Ni θ 那样在『BLASSREITER』里有着现象级发挥的强力原画师了，『CHAOS;HEAD』里没有、『Steins;Gate』里没有、『小圆』里也没有。NitroPlus 脚本师与原画师的博弈将来还会持续下去，或许若干年后又会诞生一个实力能比肩中央东口和 Ni θ 的新星，那时的 NitroPlus 是否又是一番新气象呢？▲





最接近二次元的三次元偶像

国民偶像 AKB48 的究极妄想

■文 / 白石 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

不管你是 Real 充还是人生卢瑟，都能在 Galgame 里面得到现实中没有的满足感，面前的二次元中的诸多性格各异的妹子最终都会成为你的囊中之物。不过其实 Galgame 可不一定是二次元的专利，近期发售的 PSP 游戏『与 AKB1/48 在关岛恋爱的话』就是一部以日本国民偶像团体 AKB48 为攻略对象的实实在在的三次元系 Galgame。笔者作为一名伪 AKB 饭立马将这部 AKB48fans 向游戏的第二弹下来玩，重新获得了前作那般的迷之感动……

在日本，除了 ACG 等二次元之物，偶像事业也是日本的一大标志产业。原本只对二次元感兴趣的阿宅们逐渐开始萌偶像的情况并不少见。同样作为一种“看得见，摸不到”的存在，二次元的虚拟角色和三次元偶像之间也是深有联系的，由人主观创造出来的只存在于 ACG 世界中趋近完美的虚拟角色其实就相当于一个究极的偶像。

作为国民级偶像团体，AKB48 在日本自然是无人不知无人不晓的存在，现在在国内的 ACG 站点也时常能看到她们的身影。况且 Otaku 中的偶像宅本身就不少，所以说 AKB 与二次元有着足够多的交点。想想你在游戏里攻略的角色是现实存在的，现充感是不是又增强了呢。那么下面笔者就以对三次元的浅薄认识，来和大家谈谈这群妹子吧。

史上人数最多的偶像团体

相信 AKB48 这个名字如今即使在不关心三次元偶像的阿宅之间也并不陌生，毕竟在日本的大街小巷中 AKB48 差不多已经成为一个常识般的存在。在说到这群活泼的妹子们之前，让我们先来认识一下这个组合传奇的总制作人秋元康。

秋元康





▽80 年代小猫俱乐部

由于胖乎乎的扮相，他在国内粉丝中被亲切地称作“肥秋”。他本人虽然自称是作词家，但实际上的才能远不限于此。肥秋曾担任过编剧、导演、漫画作者、写作家、艺人，并出任多部电视节目、电影的制作人，现在还担任京都造型艺术大学副校长的秋元康蜀黍不得不说是一个才子。这个心中充满着梦想的家伙，自打 17 岁以放送作家身份进入业界后就一直不停地满足着自己的创作欲望。

80 年代初他以作词家的身份出道后参与了一些经典曲目的作词工作使其逐渐成名，85 年创立了自己的首个女子偶像组合“小猫俱乐部”。而这个小猫俱乐部可谓是日本艺能界一个伟大的发明！在少女偶像鼎盛的 80 年代中期，不少日本人看腻了一个模式的“专业”少女偶像，而小猫俱乐部一反常态地降低了偶像的门槛，选择一大批业余水平的高中生上电视参与节目，目的在于让每个女高中生能发挥她自己的长处，能唱歌的唱歌，能跳舞的跳舞，会主持的就去主持，每个观众总能在其中找到自己喜欢的地方。86 年的日本少女偶像几乎被小猫俱乐部制霸，团体和团体中的个人总共有 30 张单曲冲到 Oricon 榜首，一年间的 38 周周榜冠军被其占据！以槽糕的歌词闻名而被传唱至今的『セーラー服を脱がさないで（不要脱掉水手服）』就是出自此组合之手。虽然由于这种业余偶像难以保证质量且容易让人产生审美疲劳，最终在两年之后就解散了，但这个阶段无论是对日本少女偶像界还是秋元康本人来说，都是极其重要的过程。

如今手持 AKB48 如此一张大牌的肥秋对业界动向的把握极其精准，从公演、拍摄影视作品到综艺节目的设置处处体现着他不凡的手段，对新成员的选拔和现有成员的拿捏也相当有水平，这和他之前创立小猫俱乐部的经历不无联系。而肥秋本人也是个比较和善的人，时常对感到迷茫的成员进行开导和安慰，成员们也乐于拿他们的制作人开玩笑，不过实际上大家都是很尊敬他的。



△肥秋和他的妹子们



△元小猫俱乐部头牌成员新田惠利

AKB48



AKB48

AKB48

AKB48的名字来源于最初进行公演剧场的所在地秋叶原（AKIBA）之名和最初的正式的48个成员。准确来说AKB48并不光指名为“AKB48”的少女偶像团体，还可以包括所有AKB48系的姐妹团和衍生团体。除AKB48本体之外，秋元康还先后创立了以名古屋的栄（SAKAE）为据点的SKE48和大阪的难波（NAMBA）为据点的NMB48，另外还有风格比前面几个相比更具色气的SDN48和今年刚刚成立的乃木板46（肥秋你还要弄多少个= =）。衍生团体为主团体中的部分成员单独出道组合而成的派生团体。本文则主要介绍AKB48本体不会涉及太多其他内容。



▼衍生组合 not yet

初期AKB48按成员入选顺序排行分为A组（初代成员）、B组（2期生）、K组（3期生），每组各16人共48名成员，之后试镜的合格成员列为研究生所属，一旦有能力成为正式成员（正式成员人数不足或休演）时，将会升格至A、K、B各组。到了2009年的AKB武道馆公演时发表了新的内阁改组，那时全部旧AKB48三组解散，同时升格了部分研究生，重新组成了新的分组，直至现在AKB48共有正式成员60人，分为Team A、Team K、Team B和Team 4四个组（Team 4暂10人），加上研究生总共77人，被认为是世界上最多成员的流行团体。



▲衍生组合 French Kiss

▲衍生组合 no3b

AKB48的成立理念是“可以面对面的偶像”，每天在专属的剧场进行公演，定期举行与fans的见面握手会，比起一般的偶像要更容易接近且更具有亲和力，这可谓是打破了偶像“看得到摸不着”的传统经营方式，更拉近了人们理想和现实的距离。数量众多的美少女年龄最小到13岁最大不超过25岁，性格各异属性和萌点各不相同，总能在其中找到最少也不止一个能让你中意的妹子。

AKB的成员中有一条禁止恋爱的条款，单恋是被允许的，但严禁双方交往，一旦发现会被开除（所以喊着诸如“啊酱是我的嫁”的人可以省省了……）。登上了红白歌会的舞台，成功地举办了全国巡回演唱会，今年的西武巨蛋演唱会也圆满落幕，接下来就要挑战东京巨蛋的AKB48已经不只局限为最初的剧场表演，更在艺能界的各个领域都有覆盖，甚至俘获了大批原本无法对三次元敞开心扉的宅男们的心（笔者就是其中一个……）。可又有多少人知道，在肥秋最初制定企划募集了第一期成员时举行的第一场公演可怜到只有7名观众。从观众寥寥无几的演出到日本国民级偶像，这一路记录着少女们的梦想历程，也让她们和AKB48结下了不解的羁绊。

AKB48团体也是一个成员们成长的摇篮。每名少女怀着相似又彼此不同的梦想，通过重重考验进入这个团队，希望自己能够有朝一日成为独当一面的超级偶像。拥有共同目标的妹子们像一个大家庭一样紧紧团结在一起共同努力，但为了在粉丝们的心里争得一席之地，难免互相之间的竞争。表现和个性决定人气，人气决定偶像的一切。而能够体现成员人气，同时也作为最残酷的一项竞争性活动，便是09年至今每年举行一次的单曲选拔总选举。

单曲选拔总选举

AKB48 至今发售单曲共 23 张，其中在第 13 张，第 17 张和今年的第 22 张单曲分别举办了三场大型的总选举。届时凡购买 AKB48 专辑的 fans 均可获得投票证一张，为自己喜欢的成员投票（圈钱计划？），在截止日期到来时的投票结果将决定成员的最终人气排名。排名前 21 位的成员可以参加新单曲的制作，其中前 12 位成员被称为“媒体选拔”，能参加电视节目和杂志等的新曲宣传。这个选举对 AKB 的成员是至关重要的，对少女们的人气走向和接下来的出演情况都有着很大的影响。



近年来的总选举越发壮观，在娱乐界的影响力甚大。尤其是今年的总选，共收到有效投票 46 万余张，选举现场在日本 86 家电影院进行了直播，话题当选为当时日本娱乐新闻的第一位，被形容成是“东京的另一个选举”。而总选举的状况也是极为惨烈，如果你看过这几年的选举现场，一定会对场上哭得满脸鼻涕眼泪的妹子们印象深刻……

此外，为了让排名不在前面的成员也能有机会参加单曲，曾为 19th 单曲的选拔召开了猜拳大会，以猜拳比赛的排名来决定进入单曲的成员。这里无关实力，全凭运气。刚刚结束的 24th 单曲选拔也同样采用了这种方式。第一届猜拳大会的优胜者是内田真由美，第二届为篠田麻里子。

五光十色的美少女们

AKB48 团队成立至今所有成员超过百人，期间不断有新的少女们入选，也有成员从中毕业，新旧更替正如学校一般。旧期的成员有一部分已在某个时机离开了 AKB，或作为歌手、偶像单飞，或转型做了电影演员，还有更多的则转入姐妹团体在新的环境中谋取自身发展。有限的篇幅实在难以一一介绍到现阶段超过 70 名的成员，而每个人的喜好和萌点也不尽相同，选取个中角色难免会带有主观性。在此笔者简单介绍一下部分人气成员（以第三次总选举排名为主），让大家对 AKB48 的大体风格有所了解并能找到自己的中意的属性，其余的成员的萌点就靠大家的双眼来发掘吧。

前田敦子



生日：1991 年（Team A）

AKB48 一期生，是最早入选的一批成员之一，至今也是一直处于绝对主力的地位。三次大型总选举获得两次冠军和一次第二名。极其可爱的外表略带昭和气质，性格属于内向腼腆型，对人温柔对己苛刻，对熟络的人表现得还是比较开朗的。睡觉的欲望很强，在幕后花絮中常看到她一有时间就在睡觉，貌似对吃东西也很执着……热爱唱歌和舞蹈，演员经验丰富。和 AKB48 一同成长一路走来，在后辈中多被看做是努力的目标。因为名字“敦子”的发音被大家爱称为“啊酱”。

能把三次元的可爱诠释到极至，也许就是啊酱一直拥有无可比拟的人气的原因吧。

板野友美



生日：1991 年（Team K）

一期成员，同样是选拔组的常客。虎牙是标志性的萌点，一笑起来像鸭子的小嘴巴甚是惹人怜爱。性格独特，自我步调，不拘小节，无论什么时候都是开开心心的。不光有很强的歌唱实力，舞蹈水平在成员中也处于中心位置。早年便以杂志专属模特儿的身份出道，个人写真集数量非常多。今年年初发售了自己的第一张个人单曲『Dear J』。几乎参加了“AKBINGO!”的全部棚内录影，而且在节目中的表现一直很是惹眼。与成员中的前田敦子和河西智美是非常好的朋友。

能够以个人身份出道进军歌坛，在艺能界影响颇大，是一名相当有实力的成员。

大岛优子



生日：1988 年（Team K）

AKB48 二期，Team K 的王牌成员，三次总选中和前田敦子轮流霸占人气头位。加入 AKB 前就有从事演艺活动，主持、演技、舞蹈、唱歌在成员中都是数一数二的全方位艺人，在 AKB48 的专辑中第一个发行了个人独唱曲。性格十分开朗大方，表现力强，而且个人极具亲和力，有让人接触后就不由得会喜欢上的魅力。同时拥有不错的运动细胞，在成员中和“大帅”秋元才加并称运动高手。交友相当广泛，在 AKB48 中要好关系的成员很多，个人首推成员是小嶋阳菜。备受后辈们的尊敬和喜爱，所以后辈常以大岛优子全名称呼。虽总是在“绝对王牌”前田敦子的旁边却依然散发著强烈的自我主张，毫不会被其气势掩盖。母亲是美国人所以其实是个混血儿。

时常会做出比较大叔的举动（喜欢摸人身体…），在天朝粉丝间被爱称为“优叔”。优叔也是笔者最喜欢的成员 >_<



篠田麻里子



生日：1986 年（Team A）

两次总选第三位的核心成员，也是正式成员中年龄最长的偶像。在一期和二期之间加入AKB48，入选原因是个绝对的特例。当时她在一期甄选落选后在剧场的咖啡店打工做了店员，结果前来观看公演的人中麻里子的 fans 竟然异常的多，被秋元康发现后亲自对她进行指导和特训，从而成为正式成员，这也证明了她的实力。个人活动在 AKB 最多，频繁在媒体露面。因为 168cm 的身高和出众的身材在女性杂志中也以模特身份大活跃。性格豪爽、自信，比较随性，拥有其他成员所没有的强大个人气场，更被大家称作“女王”，后辈多使用“麻里子 SAMA”的尊称。和初期成员关系都非常好。有女王的地方处处充满着积极的气氛。

渡边麻友



生日：1994 年（Team B）

昵称是“麻友友”，年龄较小的三期成员，人气却和前辈们不相上下。右眼下方有颗小小的痣，娇小的样貌和身材真是可爱爆了！对宅男粉丝来说可能更加容易亲近，因为麻友友最大的兴趣就是动画和特摄，『黑塔利亚』、『无头骑士异闻录』、『炎神戦队ゴーオンジャー』都是最喜欢的作品，并且是 sound horizon 的狂热饭。曾在综艺节目中演唱过『EVA』的主题曲『残酷天使的行动纲领』和一些动漫歌曲。喜欢带的红色眼镜是曾经参考『银魂』中的猿飞 M 而买。非常喜欢声优小野大辅等……

在 AKB48 中很受欢迎，大小姐柏木由纪十分宠爱麻友友，称她是自己妹妹般的存在。

小嶋陽菜



生日：1988 年（Team A）

AKB 一期元老成员之一。又白又菜，所以简称“白菜”（弥天大误）……不过白倒是真的，身材在所有成员中也算是非常优秀的，灿烂的笑容能让你忘掉一切烦恼。看上去“什么都不在乎”，在 AKB48 里以自我步调闻名。天然呆属性，这是最大萌点所在，但据说其实是头脑灵活聪明的人。运动神经欠缺，曾在节目中的运动能力测试中成绩惨淡。人缘很好，受到很多 AKB 成员的喜爱，在后辈眼里是“漂亮而温柔的前辈”，经常和篠田麻里子两人在 Twitter 上互动。

很早就和高桥南、峰岸南两人合组“no3b”并发行单曲，首张单曲便登上公信榜十三名。



高桥南

生日：1991 年
(Team A leader)

不单作为一期的元老成员，也是 AKB48 最主要的歌手，和前田敦子几乎在所有舞台表演中作为中心位置。打扮上的特徵是头上的大蝴蝶结，硬伤是 AKB48 中最矮的身高，但高桥南公认是团队最敬业的成员。AKB48 没有真正意义上的总队长，但实际上高桥等于 AKB 全体的 leader，成员聚集、组织 LIVE 前圆阵、记者代表发言和公演致辞与 MC 等等都是由她负责，由于工作认真勤奋效率高，深得成员和工作组的信赖。秋元康对高桥的评价是天生的领袖，AKB 的化身，可以说她是 AKB48 的精神领袖和动力。努力和坚持，便是高桥南最大的特点。

由于性格关系天朝粉丝爱称“南哥”。因为讲话不好笑经常冷场反而成为南哥的一个萌点，在节目和演唱会上“南哥不冷场的笑话”成为了一个不可少的环节。另一个特点是“中枪体质”，综艺节目上不中枪的南哥不是好南哥……虽然外表强大其实是个内心纤细容易受感动的人。



指原莉乃

生日：1992 年
(Team A)

人气非凡的后期成员。08 年升格正式成员后成长速度非常之快，本次总选一鼓作气冲入前十。作为偶像团队成员的同时也是一名“偶像宅”，特技是“WOTA 艺（演唱会现场应援偶像的一种肢体行为）”。泪点很低胆子小，在节目中被欺负到哭成为卖点，起初被成员批评能力太废而被称为“废柴宅”。口齿清晰语速快，很有搞笑天赋，在组内的公演中经常担任 MC。性情温和很会照顾人，对前辈恭敬后辈热心，真是个善良的好孩子。和成员中的北原里英是非常好的朋友，而且两人在长相上也有很多相似之处……

气势对指原来说很重要，没有了气势会让她变的很消极。于是一次 AKB48 的特别企划为指原设计了一个她自己的专属综艺节目“さしこのくせに（意为区区一个小指子）”，节目旨在指原培养计划，起初决定如果表现不好节目就会砍掉，不过通过小指子的气势和努力节目得以一直播到现在，而且指原的人气和各方面能力都有显著的提高。现在的小指子就算作为搞笑艺人出道也没问题了吧（笑）。



柏木由纪

生日：1991 年
(Team B leader)

AKB 三期成员，同样是王牌成员的由纪在第三次总选拿到了第三名。性格活泼，因为穿衣风格成熟以及看起来温柔娴雅大家闺秀的气质，天朝粉丝常称其为“大小姐”，笔者也曾被这点萌到不省人事，不过很可能大家被骗了（喂）。因为某次“AKBINGO!”的企划其被爆出腹黑的属性，继而也成为大小姐的一大萌点。自小就想成为偶像并且表示一生都要做偶像，在团队中也是一直都很活跃。最喜欢的 AKB48 成员似乎是渡边麻友。另一个职业是天气预报播报员所以也被称做“天气娘”。

2010 年和团队中的高城亚树、仓持明日香结成的组合“French Kiss”正式出道。

包括 SKE48 的成员在内值得一提的萌妹子远不只有 70 个，而且每一个都有着自己独一无二的“属性”。笔者作为一个伪 AKB 饭也不可能了解所有成员的每个细节，自己的喜好在哪里，还是速速去看妹子们的综艺节目寻找一下吧。



上排左到右：峰岸南 柏木由纪 渡边麻友
篠田麻里子 前田敦子 小嶋阳菜 指原莉乃
松井珠理奈 松井玲奈
下排左到右：宫泽佐江 大岛优子 高桥南
河西智美
中间最下：板野友美


MOE YOUR IMOTO /萌你妹



各个领域全面制霸

前面提到AKB48已经不局限于剧场公演，在向各个领域进行拓展。除了拥有自主的多个高收视率综艺节目，握手会举办得如火如荼，秋元康还为妹子们制作了全员参演的原创电视剧。而让其更靠近二次元的是，在去年年底发售了一款以AKB48的主题的Galgame（姑且算Galgame吧…）！在游戏里面可以亲手泡到自己喜欢的偶像妹子，不得不说是偶像界的一个创举。

欢乐无限之综艺节目

说到AKB的综艺节目还真的无比欢乐。控场能力极佳的节目主持和无论什么时候都活力四射的萌妹子们之间互相吐槽，每个成员的隐藏属性也在节目中逐渐暴露出来。所以说，如果想了解AKB的成员最好的办法就是去看她们的综艺节目了。

AKB的综艺节目数量其实非常之多，算上为某些成员单独设置的节目加起来有10个以上的系列，其中连载时间最长人气最高的就是『AKBINGO!』和『周刊AKB』两个节目了。『AKBINGO!』以游戏型的单元企划为主，每期会有复数名成员参加（最近SKE的部分成员也会参加这个节目），通过各种不同的单元展示大家想要了解的妹子们的方方面面。企划本身对偶像们可以说是毫不留情，想尽办法让妹子们在观众面前吃瘪，两位主持人的吐槽也是一针见血。诚实将棋（成员间互相揭短的游戏），恶搞躲避球（惨无人道的惩罚游戏），汉堡大战（卖萌竞猜节目），AKB私服秀等单元都是节目的常青人气企划，而主持人、嘉宾和妹子们的对吐槽则是节目最大的笑点所在。『周刊AKB』相比『AKBINGO!』来讲外景节目居多，同样以对妹子们的各种调戏为主，其中还有单独成员的私生活揭秘。特别企划中的挑战环节和恶搞单元也是不惜大手笔创造出节目气氛。两档综艺节目都以近距离全方位了解AKB成员为宗旨，紧贴"可以面对面的偶像"的理念。节目中成员的出镜率很大程度上关系到她们的人气，所以每个成员都尽可能元气满满地展现自己个性的一面。

除以上两档和其他AKB专门的综艺节目以及各种各样的电视特别企划外，AKB的成员们也会经常被以嘉宾形式邀请参加日本本土的其他综艺节目，可以说现在综艺节目已经成为团体最主要的宣传形式。AKB的最新动向和新曲的发售也会通过电视节目告知大家。想要更多更彻底的了解众妹子，像追动画新番一样追看她们的电视节目无疑是不二的选择。如今在日本，人们随便打开电视机都能看到AKB48的成员，足以说明这个偶像团体有多么高的人气。











太妹上等之电视剧

有了如此的名气按理来说参加个电影电视剧的演出也就不是什么问题了。AKB48的头号偶像前田敦子可谓是演员经验相当丰富了。07年便以女演员身份出道出演了电影『あしたの私のつくり方（未来的我的制作法）』的第二女主角，之后还在多部电影电视剧中扮演重要角色，在今年更是在电影版『如果杜拉』和日剧『花样少男少女2011』中独挑大梁分别出任女主川岛南和芦屋瑞稀。除阿酱外其他成员也有客串出演过部分电视作品，在演艺的路上开拓着新道路。

不过显然对肥秋来说这还远远不够。"AKB的妹子就要个个都是主角"，于是肥秋策划打造了AKB48成员全员出演的挥洒青春的少女版热血高校剧——『真假学园』两部曲。故事讲述了县内最有名的太妹高校——马路须加学园，其中的吹奏部lapapa是学校各个势力中最强的存在，而站在这里的最高点是就每一个太妹的梦想和奋斗目标。AKB的成员论演技并不能说是专业，不过由一群软妹来演出一部充满激情的热血暴力校园剧才是本剧最大的看点。里面能看到一些成员的本色出演，更能看到看到大多数成员和原本软妹风格完全不搭调的另一面，这足够令fans们兴奋了。第一部中学园最强的存在吹奏部部长由自带强大气场的



大岛优子饰演，与其羁绊颇深的第一女主则是前田敦子。根据故事的设定，这二人都是一个从能单挑一个不良集团的都市传说……剧中的角色设计得颇为巧妙，成员饰演出来的感觉也是微妙的无违和感，漫画一般的情节展开和台词设计也让本剧十分吸引人。而且片中几乎没有什么男性角色，百合什么的随便 YY……

第一部播出后反响极佳，借着热度利用第一部中埋下的许多伏笔，不久后又拍摄了该剧的第二部。第二部中加入了很多在之前只露过一次脸的角色，而且还有诸多 SKE 的成员参与进来。有了一季的经验，成员的演技有了明显进步，笔者自认为这个第二季非常好看！由于第一季中大岛优子不幸去世，马路须加学园的领导者由横山由衣饰演的京八乔接任，是一个虽崇尚暴力却有着异常聪明和冷静的头脑的领袖型太妹，而且因为横山本身是京都人，京八乔的角色直接使用了京都腔本色出演（京都腔萌翻了！）。板野友美饰演敌对矢场久根学园的大姐头，虎牙不拘小节的性格十分适合这个角色，多少带有的 S 属性不禁让人某激素分泌加速。幕后黑手老鼠由全身都是萌点的渡边麻友饰演，彻彻底底的腹黑属性，演技非常之赞。被老鼠背叛仍然不离不弃的好伙伴松井珠理奈的演技也可圈可点。另外值得一提的是松井玲奈和峯岸みなみ的两角在第二季中的表现尤其活跃，算是弥补了前季的戏份。不过学园的精神领袖兼主角的前田敦子同学在片中戏份少得像个隐藏角色，不禁让阿酱的粉丝有些失望。

这部日剧算是 AKB48 送给大家的贺年献礼，成员们不常见的一面相当值得一看，作为









传教用也不失是一部好片子。妹子们演技的进步在剧中也可见一斑。除这部『真假学园』外，为配合 20th 单曲『桜の木になろう（化为樱木）』的发售，成员全员还拍摄了一整部的校园剧『樱花的来信』，作为冬季治愈番组也获得了不错的收视率。

顺带一提，『真假学园』的两部主题曲都相当的过瘾，激昂的节奏和成员全体底气十足的唱腔让笔者每每听到这首歌颂青春的热血歌曲时都不由得随妹子们一起扭动起来。

妄想告白之游戏

不得不佩服制作人，能够想出这样的点子。虽然 AKB48 有着“恋爱禁止”的规则，但这并不妨碍粉丝们和偶像恋爱。考虑到 AKB48 的 fans 中游戏宅的数量不在少数，根据秋元康的提案制作的PSP 游戏『与 AKB1/48 恋爱的话』满足了粉丝们和喜欢的成员恋爱的究极妄想。

这款由 NBGI 开发的另类 Galgame 不单将传统恋爱游戏的二次元角色换成了实实在在现实中的偶像，在游戏方式上也极具个性。玩家并不需要耗费精力讨好喜爱的角色去博得其芳心，而是从游戏一开始就会受到 48 位妹子的无条件喜爱，面对游戏机的你需要做的是不断努力利用各种手段去甩掉其中 47 位妹子，最终和心仪的一人在一起。这是多么残忍的流程啊！你需要做出很多痛苦的决断，故意选择会让对方对你的印象变差的选项去剔除目标外的角色，然后和自己喜欢的一人进行约会，触发各种事件后迎来最后的“神之告白”。告白时会播放特别影片，而是否接受告白则取决于玩家自身了。对于 AKB48 的 fans 们来说，这款游戏是一种多大的诱惑相信大家隐约可以感受的到吧。



游戏中使用了特别拍摄的成员照片超过 1 万张，全过程使用 48 名成员的真实录音，还收录了总长超过 80 分钟的影片。为了能拍摄出更美丽的画面，拍摄使用高速摄影机，动用吊车从空中拍摄，告白场面的摄影还动员多达 50 名工作人员。制作团队为了能让玩家感受到和偶像恋爱的真实感着实花了不少心思。游戏中音乐采用了 AKB48 的多首人气单曲，使用音乐播放功能可以在游戏中随时收听，作为一项实用的功能还是必不可少的。而这款游戏的主旨也同样贯彻了“可以面对面的偶像”这个团体概念。



因为游戏中的角色是现实存在的，打电话和发短信的模式又增加了不少真实感，说实在的，笔者在被告白的时候竟然会觉得有些紧张（可能太兴奋了）……所以说这游戏对 AKB48 的忠实粉来说实在是有足够的吸引力。游戏的对话中还经常会暴露不少妹子们的私下秘密和偶像界的内幕，也是进一步了解妹子们更多方面的途径。游戏中带的数据统计功能也能准确地判断出你是哪位成员的“推し（支持者）”。



游戏大卖 40 万份后，游戏续作『与 AKB1/48 在关岛恋爱的话』已于今年 10 月 6 日发售。看名字就知道，这回的背景换成了度假胜地“关岛”，而说到度假少不了的就是泳装了（鼻血）……由于两作之间有成员更替，这次的 48 名妹子将会有新的成员加入。新作的所有照片全部是新拍摄的，所有语音也全部重新录制，没有一处重复，对玩过前作的玩家来说一样觉得新鲜。游戏发售时的特典版还附送制作花絮和及成员服装秀和团队特别 DVD，另外还有前作告白影片的 Blu-ray，虽然价格不菲但心甘情愿掏腰包的 AKB 粉不会少的。





截稿为止续作游戏已大卖 23 万，冲到了日本游戏销售周榜第二位……

能现场观看公演，能在握手会上亲自接触偶像，还能和喜欢的偶像谈恋爱，AKB 饭真的有福了（肥秋数钱中）。

其他二次元相关

随便看看日剧，里面的人打开电视机随即听到 AKB48 的新单曲——于是笔者察觉到 AKB48 已经无处不在了。不仅仅是日剧，去年的动画片七龙珠的重制版『龙珠改』播放期间，AKB48 中的七名成员组成的临时组合 Team Dragon 为动画演唱了 ED 曲『心の羽根』。另外以“FRENCH KISS”组合名出道的柏木由纪、高城亚树、仓持明日香三人和以“no3b”组合名出道的小嶋阳菜、高桥南、峯岸南三人分别为动画『棒球大联盟』和『恶魔奶爸』演唱了 ED 歌曲。Jump 系力作『学院救援团』的动画版 OP『カッコ悪い I Love You!』也是肥秋为 French Kiss 写的一首曲，在前不久的『银魂 × Sket Dance』联动企划的动画中也有出现。大家一定还记得吧。有些动画宅们通过这几部动画才认识到了 AKB48 也说不定。最近 AKB48 又与著名音乐游戏『太鼓达人』合作，







出演了游戏 CM 并将 10 月 26 日发售的新曲『風は吹いている』作为配信乐曲提供下载，看来游戏领域的涉入也才刚刚开始。

就在笔者要停笔的时候，我们收到了 AKB48 动画化的消息！动画中会有以 AKB48 的总选前 8 名成员为原型的角色登场，讲述 9 名候补生以“传说中的偶像”为目标朝着梦想努力的故事。『超时空要塞』系列的金牌制作人河森正治将出任本作监督，而声优则会从 AKB 系列组合的全部 200 多名成员中进行选拔。笔者被这个消息吓了一跳，不过还是对此真心期待，并且希望秦佐和子和仲谷明香等以声优为梦想的成员们能借此机会来获得更多的认同。





结语

就像 AKB48 的妹子们各自拥有独自的属性，AKB48 的单曲每一首也都颇具个性，多听上几遍会发现很容易被洗脑。22nd 单曲『Flying get』就是越听越觉得好听的一首歌，配合热血的武打 PV 十分带感，大家不妨感受一下。AKB48 并不是全员以歌手作为目标，成员每个人有自己的梦想：偶像、模特、演员、时装设计师甚至声优。对她们来说 AKB 更像是一个自身需要经历的过程，是他们实现自己梦想的一个平台。而向着梦想努力这点，无论二次元还是三次元都是一样的。所以，阿宅们也和可爱妹子们一起，携手追逐梦想，然后做一次 real 充如何？▲





樱色的永久的幸福童话 幻想空间

桜 さくら

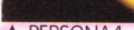
温暖人心的平行宙域物语『隙间樱花与谎言都市』

■文/多摩 ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱


▲ INTERLUDE

▲ BIRTH




▲ PERSONA4


▲尸体派对



桜　さくら

引子 Prologue

现实世界总是充满了压抑与辛酸，残酷与苦难。因为苦难，人们才会产生对美好幸福生活的憧憬与幻想，才会在脑海中浮现那些现实中不存在的梦幻般的世界，而宗教与神话也在这种状况下孕育而生。也有一些好事者，将自己憧憬的世界构图用文字记述下来，这就是关于幻想世界的故事。

关于幻想世界的记述，东晋末年的大文豪陶渊明就曾经以世中百态为比，架空了一个远离尘世的理想世界——桃花源，让人徒生羡慕，却无处寻其踪迹，在当时的时代，人们憧憬的，就是没有饥荒没有战乱，可以自在安稳生活的理想世界，因此陶渊明写『桃花源记』，正是用一个子虚乌有的谎言，来圆了当时饱受煎熬的人们的一个梦而已。

陶渊明创生的世界，是基于现实空间中架起的世界，而路易斯・卡罗尔创生的幻想世界，则是基于虚无的梦境中建立的，相比于秩序的现实世界，梦境的世界则更加自由，可扩展的空间也更加宽阔，在这里可以发生世界上遇不到的各种各样奇妙不思议的事情，让地球的重力从新生代的身上卸去，让孩子从日常的说教和无谓的鞭笞的束缚中完全解放，而通过在这个奇想天外的世界的疯狂遭遇与经历，慢慢地成长起来。路易斯・卡罗尔通过文字为孩子创造了一个全新的天地，变相地实现了孩子们的愿望，从而让受其影响的孩子的思维能在幻想的世界中自由翱翔。

现代，随着世界幻想文学的长足发展，以及文化媒体的日渐丰富，越来越多的幻想类作品中，关于幻想的异世界的记述和描写也越来越多。代表性的有诺贝尔文学奖获得者大江健三郎所著的『同时代游戏』中，其背景舞台就建立在四国岛上群山之中的一个神秘的异界村庄之中，在这个架空的舞台上描绘与现世隔绝的异貌者们的历史；而在富野由悠季的『拜斯顿威尔物语』系列之中，作为一系列故事的主舞台设定的拜斯顿威尔的世界，“是于海陆之间存在，轮回之灵魂的休息和修炼之地”，而系列中的登场角色就在这里遭遇与现实世界同样的丑恶的机关权谋和野心贪欲。这类都是相对传统的幻想系或是传奇系作品中幻想世界的设定。在 Atlus 制作的『Persona4』中也是没有任何理由就将电视机中的谜之世界摆在了玩家的眼前；更有甚者如天才动画人金田伊功的『BIRTH』居然将一个浩瀚的异次元宇宙放置在一个少女的肠道之中。这种近乎疯狂的妄想也代表了在现代的各媒体平台的作品中，幻想世界的设定与创造的多元化与随性化。

到了各分野作品的融合逐渐加剧的如今，即使是纯幻想架空的世界中，为了在作品增加娱乐元素以迎合现代人的审美，作者往往会在世界架设的部分引入一些哪怕是牵强附会的其他分野的元素，例如SF元素。苑崎透的『Interlude』，就是在破灭的世界中执行“延续人类”的潘多拉计划，使用特殊装置连结大脑，用梦境来创造里世界而让最后的人类在美好的幻像中走向灭亡；而在祁答院慎的『尸体派对』中，由怨灵的诅咒而形成的异空间“天神小学校”，更是引入了次元闭锁空间的要素于其中。如此种种，在如今已不胜枚举，而本文中所要谈到的『隙间樱花与谎言都市』，就是这不胜枚举的作品中的一员。







桜 さくら

温情 Charisma Strategy of Sukima Sakura 话题作的名前力战略

随着 Will 会社（现 WillPlus）的经营不景气以及规模的缩小化，几个主要活动品牌纷纷开始裁员。很不巧的是，刚做完『天使羽根』的朱门优和刚战完『隙间樱花』的七乌未奏就不幸死于 Will 社上层部决议。叫好不叫座的 P 社脚本家，就只剩下拿钱混混日子打打麻将的中干东出一人孤身奋战。其实从 Will 的束缚中解脱也未尝不是一件好事，毕竟在一个拿不出业绩还拼命坚持大社主义对员工各方进行严格监控的公司里作为底层员工工作，还不如混出个名头然后 FREE 来得逍遥自在。或者，像荒川或者椎原一样毅然决然地跳槽也未尝不可。

话说回来，这几年来作为业界新人的七乌未奏的前进势头是非常迅猛的。作为典型的萌系工口游戏脚本家，以纯爱物语 StarTRain 一炮成名之后，迅速找到了组织并加入了企划屋，在近几年参与企划屋外包作品颇为活跃，可以说是 20 代工口游戏脚本家中的佼佼者。其特点虽然在业界还没有一个普遍的定评，但是在他的作品中时常有灵光一现的点睛之笔。日常描写有企划屋式芝居的影子但仅仅是影子而已，漫才段子虽不及大前辈丸户那么有趣，但也并不算非常无聊。为了填补搞笑天分的不足，对话中捏他的使用异常频繁，不论年代，分野分布平均，萝卜与特摄捏他稍多，基本是美少女以及特摄爱好家（也认为小林靖子是天才），偶尔涉猎电影（很喜欢蝴蝶效应），也略有轻微的怀古欧桑属性（古本爱好者）。除了脚本工作之外，企划和制作指挥全能，合格的游戏人判断完了。

『隙间樱花』在 2010 年冬至公布时，看到温暖柔和字眼所有人的第一反应都是朱门优又要来一发新作了——以上老捏他。但是最后看到七乌未奏的名字出现的时候，其实很多也并不意外。本来这类的纯爱物语也是七乌擅长的主题，而且据说看到七乌未那绕来绕的冗长文字和并不有趣的冷笑话还会油然而一股生理上的满足感的 M 也是有的，也有人示看到七乌未来兼企划、脚本和监督三职算能安心了。这么说来，七乌未奏的名前力值来在很多纯血 EROGAMER 之中还挺高。虽不比什么新教祖级的丸户大先生登场通算 +20之类（嘘），但起码有足够的说服力。

不过，要说制作阵的名前力七乌未奏比担当原画的 Refeia 还远远未够班。2006 年才式转业的他，仅通过寥寥两作就证明了自己为萌系 EROGE 绘师的价值。不过不要以为们的 Refeia 先生，也就是巳島ヒロシ先生是业才开始学画的，其实并非如此。Refeia 是于典型的蓄力型画师，在职期间作为兴趣爱一直学习和练习，05 年小试牛刀兼职给七



▲超肉的原创插绘，刊载于 2006 年 4 月发售的 MEGAMI MAGAZINE 的不定期增刊 MEGAMI MAGAZINE CREATOR VOL.5 上。后被选入超肉的个人画集『新月』中，在 OTHERS 部分登场。

隆作插绘，顺便画了 05 年电击小说大赏的宣传海报贴在各大车站前，结果七饭宏隆一下拿了第 11 回电击大赏，让巳島ヒロシ一上来就猛然一个高起点。正式转业后也依然是轻小说插绘界的香饽饽，其在萌绘上颇有造诣，后来便开始又是讲学又编教材俨然 PRO。关于这本教材……『萌え絵の教科書』，有兴趣的同学可以到亚马逊上拍一本来看看。总之大部分的 EROGE 玩家认识 Refeia 肯定也是通过晓 WORKS 的两作，识货的同学很快就能发现其原画的优质，而对于坚定不移的废萌战士绝对是瞬杀，换句话说，爱的废萌战士们一开始就虎视眈眈地盯着『隙间樱花』这块白白嫩嫩的大肉（面）。

说起肉，原画阵里还真的有一块“肉”。自然不是如今已经被完全改造成汗臭人间的生肉 ATK，而是受『魔界战记 4』光环笼罩目前正备受国内爱好者推崇的超肉。超肉的经历就不用再陈述了，许多人因为他而找到了萌萌大战争的存在意义。试问超肉来这一脚是掺在哪里？答曰，宇宙探偵ちょこたん是也。而且超肉的好基友以『最后的大魔王』闻名的漫画家伊藤宗一也披上社团马甲前来助阵，担任辅助角色的设计工作。

到此大家已经发现本作 STAFF 的名前力值已经呈爆表上升之势了，然而更让人始料不及的是，本作的 OPED 曲目请到 NICO 动上的顶尖大物，以高音颤音著称，以甜美的声线激起了一层层萌え弹幕的花たん献唱。花たん效应说实话比画师效应还来得实在，光是一首『罗密欧与灰姑娘』在 NICO 上就是 240W 的再生数，这不仅让许多拜倒在花たん石榴裙下（妄想）的死宅纷纷头顶青天，而且让更多边缘爱好者也开始关注本作的动向。

用廉价的大物战略，换来了如此威风的阵容，『隙间樱花』从一开始就吸引了大量的眼球也是理所当然的。而对于 P 社和第一次担任制作指挥的七乌未奏来说，是万事俱备只欠东风了。





桜 さくら

幸福 Sakura Color Fairy Tale With Lies 谎言构造的樱色童话

俗话说，期望越大，失望越大。但『隙间樱花』既不是バッチリ的超 BINGO 大作，也不至于让人直接五分钟口水流进键盘，而是微妙地处在中与不中的夹缝之间，既不像期待中那么完美，也不至于像最坏估量的情况那样糟糕。画师的水准是摆在那里的，Refeia 和伊藤宗一光名字响当当不说实力也是有目共睹。而至于演出，P 社的东出大系作品自然不用说，但萌系游戏的演出也并不能像奈良原一铁、正田崇之流刀来剑往浑身从头到脚散发着血气与尸臭，要么钢铁飞花，要么肉浆迸溅。日常中为了凸显夸张也就学学动画给几个画ブレ，然后来几个漫画式演出，淡入淡出了事儿。而至于音乐，只要是找专门的游戏音乐人或者全分野活动 STUDIO 都绝对 OK，何况是明朗轻快的风格，不搞灵歌也不搞 NEW AGE，当然你要请冈部启一、天野正道之流不是真有钱有本事，就是纯想不开。闲话不提。所以其实所有的矛盾都集中在七烏未奏的身上，剧本的优劣实际上直接决定了本作的成败。

正如标题所示，所有的剧情关键点都在一个“うそ”上。谎言既是打开幸福的异世界之门的钥匙，也是维系世界存在的能量之源泉。当所有的谎言被打破，世界的存在全都还原为真实的时候，温暖人心的樱花之町也会从空间中消失。

故事一开始时，主角优真与妹妹咲良因为无法忍受心灵被谎言深深创伤的母亲那疯狂与偏执的禁闭与家暴而离家出逃，又冷又饿之时二人以各自怀揣的谎言为通行证，阴差阳错地接受“神”的引导进入了四季如春的樱乃市。而这座城市正是都市传说中的谎言之城。母亲

▲身处于不同时间、不同空间的两个妹妹在樱花树下的相遇。虽然性格上有着方方面面的不同，但在男主角的眼中，她们的影子却无意间交合在了一起。









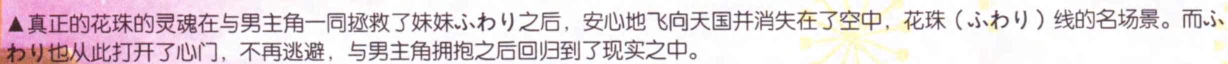


一直向二人哭诉谎言的罪恶，但这个充满谎言的世界却能让人感受到非同寻常的温暖，而生活在这里的人们都有着温厚的心灵。就这样，故事在一片温馨的气氛中开端，七乌未顺便埋下神秘女孩与优真心结的伏笔以方便故事的展开，开局就是一个柳暗花明的峰回路转来引入世界观，顺便为后续做好铺垫，这样的开头既别具新意，完成度也很高，加算设定难度系数，可以称得上是完美。

游戏总体由四条线构成，在攻略TRUE END线的铃线之前，必须将咲良线、花珠线、ちょこ线三条线全部走完。每个攻略角色都有自己所持的不同的谎言，而每将一个谎言转化为真实，故事就会迎来一个角色的结局。在共通线听完霞的故事后，分歧就会出现。首先是咲良线，既然优真和咲良的关系是兄妹，那么这条线的主旨也就不言自明了。兄妹间禁断的关系，傲娇毒舌的口嫌体正直型妹妹往往很符合妹控的口味。然而，如此毒舌的妹妹却是一个不折不扣的手机星人，家里街上手中都必拿手机，甚至连洗澡的时候，也要带着手机进浴室，这一点成为了解开“妹妹的谎言”谜团的关键之所在——其实从游戏开始一直到咲良线中盘，除开回忆的部分以外，咲良从未开口说过一句话。优真一开始认为这是一种疾病，但在自称为“真实”的夕阳的指引下，优真终于发现，咲良不能说话的原因，其实就是源于咲良对自己的暗示，于潜意识之中对自己的欺骗，也就是所谓的“谎言”。母亲的阴影让咲良封闭了自己的言语能力，无言就不会说谎，没有谎言任何人就都不会受到伤害，而咲良就对自己撒了这样一个谎，因为她觉得如果没有动听的谎言，母亲就不会自甘沉沦堕落，没有动听的谎言，周围的人们也可以永远和自己幸福地生活在一起。

这是为了幸福而制造的谎言。当优真用自己真心的告白将咲良从咒缚中解脱出来的时候，夕阳下，单车上紧抱优真的咲良轻声低吟“为什么我要作为哥哥的妹妹而降生于世呢”。这是一个明确的FLAG，也就是说，咲良线可以走向两个方向，一个是兄妹间禁断的恋爱，也就是恋人结局，另外一个是保持兄妹爱，也就是兄妹结局。虽然两个结局都如童话般温暖，而且不管如何选择，咲良都会向优真告白自己的感情，但恋人结局给人的震撼和感动明显要大得多。数年后，在绚丽绽放的樱树下，漫天飞舞的樱吹雪中，超越血统的爱将二人的生命联系





▲真正的花珠的灵魂在与男主角一同拯救了妹妹ふわり之后，安心地飞向天国并消失在了空中，花珠（ふわり）线的名场景。而ふわり也从此打开了心门，不再逃避，与男主角拥抱之后回归到了现实之中。







在了一起，这一幕，也是湛蓝晴空下最美的风景。

然后，我们来讲一讲花珠线。花珠是游戏中常见的天然系角色，而且是那种集中全部精神走平路都还能摔倒，讲话前言不搭后语超脱线的那种ド天然角色。虽然是天然系，但花珠却经常有作为姐系角色的自觉——与其说是自觉，不如说是一种偏执。“想作为姐系角色登场”，“想对晚辈说教”，但无奈角色演不好还经常沦为笑柄。这种强烈的偏执，就是破解“花珠谎言”的密钥。因为幼时与花珠一面之缘的好感，以及在樱乃市重逢后发生的种种，优真开始与花珠交往。在交往的过程中，优真得知花珠在失忆之前曾与公园出现的叫ふわり的小女孩有点滴的联系，而作为优真朋友的ふわり虽然摆出无关者的姿态，但是却暗暗将优真向正确的方向引导和提示。优真循着ふわり提出的“不愿看到的事物”、“精神性障害”等关键字眼去寻找关于花珠过去的线索，在不断地找寻之中，优真也想起了幼时为自己治愈伤口的少女，和那没有履行的约定。终于，在图书馆中发现了旧报纸上一则陈旧的消息，也让他明白了少女无法赴约的原因——原来就在与优真见面后不久，那名叫花珠的少女，就遭遇交通事故去世了。一家四口只有妹妹ふわり存活了下来。ふわり否认了她和花珠的妹妹是同一人物，并提出了“幽灵说”，告诉优真走向 HAPPY END 的方法是让幽灵成佛，但在那之前必须打开花珠的心扉。优真以为花珠就是幽灵，并将自己找到的线索和想法告诉了花珠；花珠多少也察觉了自己是“幽灵”的事实，在看到报纸上的旧闻之后，花珠却感到了朦胧的异样感。在花珠生日的那天，大家正准备为她开生日 PARTY 的时候，花珠想起了事件的真相。

原来，“花珠”并不是真正的花珠，而是妹妹的ふわり；而优真遇到的“ふわり”，才是真正的花珠。在多年前的那一天，为优真治愈伤口的自称花珠的少女，其实就是ふわり，只是ふわり出于对姐姐的憧憬和依赖，以及对照自己深深的自卑，失去姐姐什么都办不到的她，想要使用姐姐的名字让自己变得自信、坚强，所以在事故的那一天，少女将谎言植入了自己的存在，从此，ふわり成为了花珠，成为了姐姐，并一直自欺着，逃避着，扮演着姐姐的角色。而姐姐花珠的幽灵就是为了让妹妹不再逃避而将重伤妹妹的意识召唤进了充满谎言的樱乃市。最后，完成了使命了姐姐花珠张开羽翼，迎着绚烂的花瓣，消失在了空中，而深情一吻后，心灵被温暖所包容、所治愈，向优真敞开心门的ふわり也回到了其原本的所在之处，但优真已经不用再迷惘，这次换做他来实现未完成的约束。在谎言之门的另一端，优真又再次找到了自己的心爱之人……

最后我们来看ちょこ线的故事。由于ちょこ的设定在根本上就是典型的超ウザキャラ（笨蛋 MOOD MAKER 型），已经不是单纯的笨蛋 MOOD MAKER 型人物了，而是真正的话篓子加超元气好动症角色，因此ちょこ线可以说是三条线中最轻松欢乐的一条线，基本没有太多严肃或者需要费脑力思考的内容。而ちょこ线的主题也由“谎言”渐渐向“特别”转换。整条线都是描写优真和ちょこ一同寻找ちょこ想

送手的"特别之物"的故事。值得一提的是本条线中重戏份配角彩香的描写，被ちょこ拖进秋叶原游戏店的她，居然将自己内心隐藏的宅家家修的 OTA 属性暴露了出来，而且从此以后决定以 OTA 的身份与世人坦诚相见，于是之后就能看到彩香四处坦白自己的属性，和ちょこ在教室里大聊宅腐话题，还一起调戏修为不够的腐残战国系正宗，最后让正宗直接崩溃跪地求饶。而在与ちょこ共同找寻"特别"的旅程中，二人的距离渐渐被拉近，并有了相互恋慕之心。

在与ちょこ的交心中，了解到ちょこ其实是普通的都市中普通的女孩，只是为了进入谎言之城樱乃市寻求自己想要的不存在于普通生活中的"特别"而强制把自己"改造"成了谎言制造者，而随着海外父母归国的邻近，ちょこ在那时也不得不回归到普通的生活中去，在临近告别的日子，优真终于鼓起勇气向ちょこ表白了自己的心意，而他的心意也得到了ちょこ的回应，告别的那天，优真那句雷顿式"好きだ！大好きだああああ！"般的阿姨洗铁路告白，以及从谎言向真实奔行的ちょこ未回首的回应，成为了本线中最感动人心的名场景。两年后，ちょこ又重新回到了这谎言的城市，因为她明白，她已经找到了属于她的"特别"。

纵观三线，剧情的构思自然是可圈可点，而且对于关键场景的处理把握得恰当好处。但是唯一且最致命的缺点还是，七乌未的日常实在是太冗长，眼看到重要情节了还要插入日常部分来兜圈，就好似画两个关键帧就可以阐述清楚的原画到了他手里就开始平白无故地画一些没变化的格子来拖时间一样。而且其日常中的笑料对于专攻系玩家来说实在是太マイナー了。有时候很随意的一句台词本身就是捏他，甚至连必要的避讳都没有。看过原作或者了解相关分野的人一看就能会心一笑，但是其他玩家就只能"想睡觉"了。所以，看七乌未的本子之前，稍微了解一些复合分野的内容，大概还是会有帮助的。









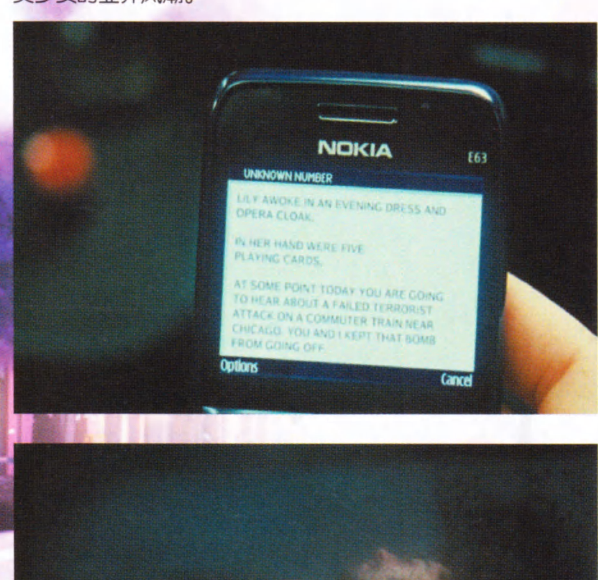


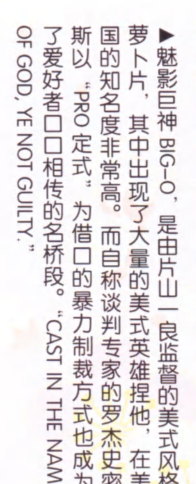






▲ MEGAZONE23，是日本 80 年代最有名的 OVA 系列之一。本来打算以机甲创世纪（摩托车变形的桥段仍然保留）后番组登场的本片的制作，集中了各种大物，包括了石黑升、平野俊弘、美树本晴彦、柿沼秀树、梅津泰臣、北爪宏幸、荒牧伸志等等。本作无论是世界观的构筑、人物的设定以及整体的制作质量都属上乘。不仅获得了大 HIT 的 VIDEO 销量，而且引领了机甲与美少女的业界风潮。




▶魅影巨神 BIG-O，是由片山一良监督的美式风格萝卜片，其中出现了大量的美式英雄捏他，在美国的知名度非常高。而自称谈判专家的罗杰史密斯以“PRO 定式”为借口的暴力制裁方式也成为了爱好者口口相传的名桥段。“CAST IN THE NAME OF GOD, YE NOT GUILTY.”



桜 さくら

超展开！从谎言之城到平行宇宙

From Lie City To Parallel Universe

前三线的故事，除了琐碎到让人厌烦的日常外，老实说支架不算太坏，但是本作的娱乐性部分的精华则恰恰在TRUE END上体现出来。并不是说 TRUE END 的描写有多么多么出彩，本身铃线的描写比前三线还要无聊，但事物的发展总是这么神奇，一部乏善可陈的影片，常常一个耐人寻味的结尾就能发人深思，一个啰嗦拖沓的故事，往往一个惊奇的闪光就足以让其名垂青史。就像去年横山久美连续九次晃过五人一蹴而就的神奇进球般，七乌未也来了一次绕过四线一掌拍死世界观的风骚走位。这一走，居然还直直地走到了邓肯·琼斯的头上。这儿有人纳闷儿了，关邓肯·琼斯啥事儿啊？别急，就让我们来扯一扯这趣味度满点的游戏结局的淡。

让我们来看看樱乃市这个“世界”的世界观。樱乃市，充满温暖与和谐的谎言之城，简单来说，和龙宫城幻想乡等世界性质相同，是需要有通行证才能进入的世外桃源，是异世界。在真结局之前，并没有过多地解释这个世界的构成原理，只是告诉玩家这个城市是由谎言构成的，是必须紧握谎言的钥匙才能进入的，其他一概没有直接交代，也只能从一些细节中探寻一些蛛丝马迹。而到真结局中，七乌未直接引入了



超未来的破灭世界观要素，由于 1999 年爆发
“HOPE”，人类开始排除他们认为“恶”的元素，结果自己走向衰亡，而 2044 年计算机技术进一步向上并突破特异点，用机械完成“进化”的“
人”，犹如『EQUAL GANESHISU』中的 ROB
一般，去感情化并消灭了剩余的人类，导致人类彻底走向灭亡。主角是 MAD ROBE 一般的
在，而铃，主角的妹妹，则是人类最后的希望。

主角的“母亲”在临终前将铃托付给了主角，并留下了“让她回想起谎言”的遗言。为了
铃的感情要素丰满起来，尽快去找寻谎言的
正含义，主角不断地为铃灌输新的知识与感情。但是为时已晚，冷血的兵器已兵临城下，主角拼尽全力终于消灭了所有敌人，但自己也已
伤痕累累。最后，主角一个无意的谎言让铃
自身的 BLACK BOX 中创生了这样一个充满
言的空间，而铃则通过观察者的身份去了解
询问“谎言”的含义。在这个世界的这段时
中如果不能取回“谎言”的话，那么主角和
的命运就会再度轮回，直到取回“谎言”为止。

其实说来创生世界的故事并不少，包括之前提到的『Interlude』的梦境创生的虚拟现实，还有像『无限地带 23』中用巨大都市宇宙船
23 号舰来模拟 20 世纪 80 年代的东京市景，
人类以为还生活在昭和年代的日本，甚至还
『BIG-O』这种直接用“舞台”来概括世界的作品。但隙间樱花中创生世界的设定与这些不同的是，其创生世界不仅是空间上的创生，更是时间上的回溯，也就是说，在铃的 BLACK BOX 被
放的一瞬间，实际上是创造了一个平行宇宙（
品内成为“内侧的宇宙”），这不禁让人想到了邓肯·琼斯的『源代码』。

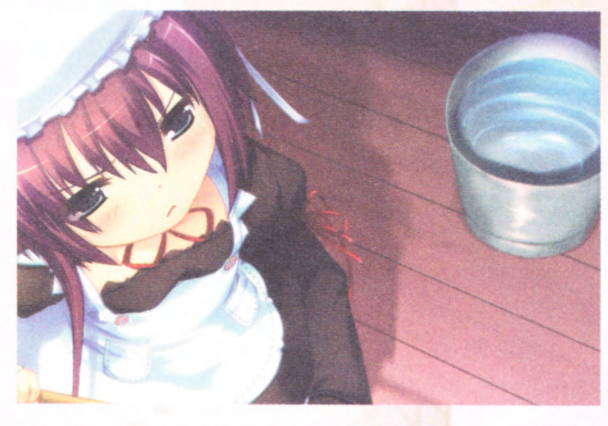
电影中罗特里吉博士发明了“源代码”
运行机器，就是能通过找到人体各项数据匹
的适格者，用死者残留的脑波量子磁场进行
配者 8 分钟的记忆回溯，而罗特里吉博士不
道的是，源代码并不只是简单的虚拟性质的
间回溯，而实际上，源代码正是通过此种方
将一个“内侧的宇宙”分裂出来，从而形成了平行宇宙。而适格的死者——史蒂文斯上尉
目的就是钻入“肖恩”的意识，在这种相似
平行宇宙中，扮演肖恩的角色，找到列车爆
的线索，从而协助最初的宇宙中的警方去阻止爆破犯，以防止事态的进一步扩大。而一旦
这个平行宇宙中“肖恩”被炸死，那么“史
文斯上尉”就又会回到源代码之中，开始新一轮平行宇宙的创生。

从平行宇宙的理论到时间轮回，『隙间樱











的想法与『源代码』几乎如出一辙，只不过前者的想法更 FANTASY，后者的想法更 SF，跟故事的逻辑严密性无关。当然，由于『源代码』更偏重 SF 的设定，因此在神棍度上『隙间樱花』肯定还是“技高一筹”。一个突出的特点就是『源代码』中，源代码的执行者和操控者无法监控平行宇宙中史蒂文斯上尉的行动，无法开上帝视角观摩整个事件的发展，而只能通过史蒂文斯上校亲身经历事件后进行的反馈来获取凶手的线索，因此『源代码』中重复了不计其数的八分钟，创生了一个又一个平行宇宙，最后才只获得了凶手的姓名信息和车牌号并在原来的宇宙中将其逮捕。而相比起来，『隙间樱花』中的铃不仅能够直接观测平行宇宙发生的事件，甚至还能对平行宇宙的历史进行干涉，并且也不需要“投影”到到任何人的身上进行活动，为了改变哥哥的命运，为了改变世界的命运，不断地在时间与空间的破片中实现哥哥的幸福，去找寻“谎言”的含义，不禁让人想起了『斯坦因之门』中狂气的 MAD SCIENTIST 那“神”一般的存在。

在『源代码』的最后，原初世界中的古德温让为国家完成任务的史蒂文斯上尉安静地回归到了永眠的状态，这时，我们都以为视界中的列车场景将会像被拔掉电源的显示器一般，所有的画面都会在一瞬间消失，但是，画面定格在了一瞬间，然后整个世界的时间又重新开始走动，以肖恩存在于这个宇宙的史蒂文斯上尉给同在一个宇宙正操作源代码实验的古德温发去了短信：“你们以为自己只创造了八分钟的过去，但并非如此，你们已经创造了一个全新的世界。”而『隙间樱花』的最后，优真再次回到了破灭的世界，这是又一次轮回的结束，为了哥哥的幸福，铃还将不断地踏上旅程，而此时，新世界的齿轮又静静地开始转动，樱花飞舞的街道上，红衣少女的身影，站在时空的狭间低吟着，如同谎言一般的幸福。

不论时间再如何转动，不论空间再如何变幻，哪怕是换个存在生活，哪怕是活在谎言一般的现实之中，只要珍惜眼前的幸福。正如『源代码』最后一句台词，Everything is gonna be OK. 我想，这也是『隙间樱花』想要流入玩家心间的温馨祝福吧。

日常捏他拾遗

桜 さくら

Daily Neta Of Sukima Sakura

关于『隙间樱花与谎言都市』的正文评鉴在这里就告一段落了，鉴于一些玩家可能无法一一查阅七乌未奏剧本中的各式捏他，在这里特别贴出其中的一部分并附上小段说明，如果是讨厌冗长的日常描写的玩家的话……希望能帮上各位的忙。

NO.1 妹大原則、一つ。妹は兄を頼らなければならない。

(By 咲良)

来自机战 NEO 参战作品『霸王大系龙骑士』主角亚迪的名台词“騎士道大原則 ひと～～～つ！”系列（例：騎士道大原則ひと～つ！騎士は敵に後ろを向けてはならない！）。由伊东岳彦担任原作的本作，在 1994 年由 SUNRISE 制作为 52 话的 TV 动画，并同期开始制作该作品的 OVA 系列。TV 故事走的是 RPG 式路线，内容也较低龄向，并且总集篇数量繁多，而 OVA 风格则更加阴暗，而关于“力”与“心”的讨论也更加深刻与复杂。



NO.2 ぺ……『ヴェニスに死す』や『失われた時を求めて』がそうですよねっ！

(By 音々)

这是寮长音音在讨论同性恋小说的时候提到的两部同性爱作品。前者是德国作家托马斯·曼的经典小说作品『魂断威尼斯』，描写中年作曲家阿沁巴赫在威尼斯默默思慕美少年塔齐奥，最后望着塔齐奥的背影独自死去的故事，曾在 1971 年改编电影；后者是马塞尔·普鲁斯特的长篇巨著『追忆逝水年华』，虽然其中有一些同性爱的描写，但并不是专门以同性爱主题的作品。



▲青山テルマ

NO.3 小倉智昭がオリンピックのメダル予想している時の顔くらい難しいね！

(By ちょこたん)

小仓智昭是日本著名的播音员，梦想是能有机会直播一次奥林匹克运动会的现场实况而一直没能实现。曾在冬奥会期间，在电视节目上公开做奖牌预测，当然，理想和现实总是差距很远……



NO.4 失礼な、ちょこは読書家だぞジャイアント馬場ばりのな。

(By ちょこ)



本名马场正平，日本著名摔跤手、棒球运动员、艺人。身高两米零九，一生在摔跤台上战绩显赫，被称为东洋的巨人。另外，他非常爱好读书，特别是历史小说，每年的平均阅读量在 200 册以上。

NO.5 その横のやたらと逢いたがってる女の子が西野テルマ 48 さんで……

(By 霞)

显而易见的 AKB48 捏他，西野カナ + 青山テルマ +AKB48，两位歌手与组合名合体而成。



▲西野カナ

NO.6 暗殺されたフィリッポス二世の後を継ぎ、（かめはめ）は 20 歳の若さにて即…

(By ちょこ…)

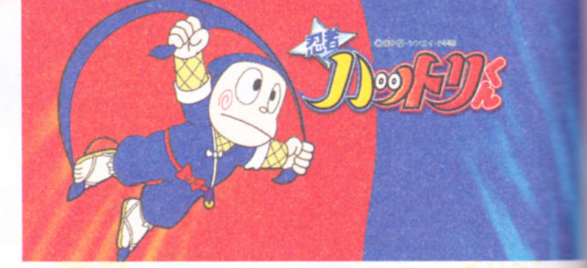
かめはめは，也就是龙珠中的龟派气功。ちょこ把后边的“は”一起算进了词组。

NO.7 今日のお題は忍者ハッタリくんです。あの、ハッタリしか言わない忍者。

(By ちょこ…)

捏他自藤子不二雄原作的『忍者服部君』，漫画 1964 年至 1968 年在光文社的漫画杂志『少年』上连载完结后，于 1981 年动画化。低龄向番组，作为亲子 ANIME 获得了巨大的人气。后半句属于ちょこ调侃，服部君的声优为老牌声优堀绚子，口癖是“～でござる”。







NO.8 フェロモン、げっとですね…口袋妖怪捏他，原句是ポケモン、ゲットだぜ…

(By 音々)

口袋妖怪捏他，原句是ポケモン、ゲッ…だぜ！

NO.9 光あるところに影あり…密室あるところに透明人間あ…

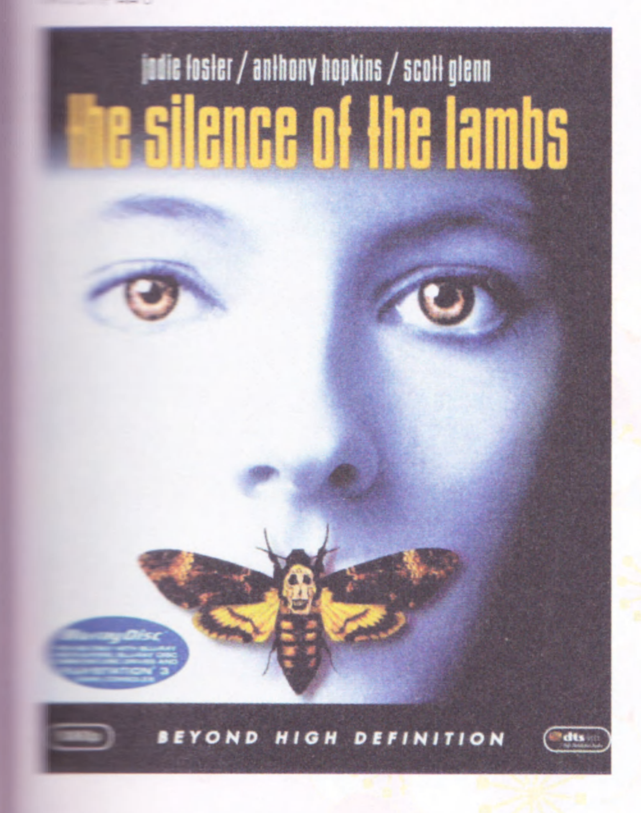
(By ちょこ…)

原句来自于白土三平 1961 年至 1965 年…光文社月刊漫画志『少年』上连载的作品『佐…本作于 1968 年动画化，其作画阵中包括了…田丰雄等后来的大物原画家。另外，『天威…克洛诺斯的大逆袭』『牙狼』等其他作品中…泛地运用到类似的语句。

NO.10 ちなみにレクター教授というのは、羊たちの沈黙などに登場する連続猟奇殺人犯で~

(By ちょこ)

哈里斯·托马斯 1988 年的小说『沉默的羔羊』中登场的猎奇杀人犯汉尼拔·莱克特。小说于 1991 年改编电影大受好评并制作了后续的系列作品。



NO.11 第一回 チキチキ雑巾がけ猛レースっ！

(By ちょこ)

捏他自 1970 年在日本放送的美国动画『古怪赛车』的标题（チキチキマシン猛レース），两首主题歌分别由ケーシー浅沼和大家周夫担当。收录在 CD ハンナ・バーベラ同窓会中。





NO.12 霞：しっかしドミニオンそろそろ飽きない？ちょこ：べつの何かやるか？カタンとか、操り人形とかお勧めだぜ？

(By ちょこ)

ドミニオン是美国发行的领土扩张型卡片游戏。カタン指カタンの開拓者たち，是无人岛开拓型桌面游戏，而操り人形则是来自德国的 RPG 型卡片游戏。

NO.13 すき家の生卵 黄身すくいあるけど……

(By 夕陽)

すき家是日本开店数最多的牛肉盖浇饭连锁店，其中以牛肉盖浇饭和咖喱为主力商品。至 2010 年 12 月底时，已经在全国国内开了总计 1530 家店铺。

NO.14 2ちゃんねるのスレッドとかファンキー中村って人の作品とか出てきたけど。

(By 霞)

ファンキー中村是日本著名的怪谈师，号称“最怖怪谈师”，经常通过网络广播等形式来向人讲述恐怖的妖异见闻和志怪故事，在 2CH 有关于他的讨论专帖。

NO.15 山田くん、座蒲団全部持てって。

(By 咲良)

捏他艺人山田隆夫，1984 年继任松崎真成为『笑点』节目大喜利角的第六代坐垫更换专役。

NO.16 私の前では、すべての 0 が F になっちゃうレベルね。

(By 咲良)

捏他森博嗣的推理悬疑小说『全部变成 F』，本作在 1996 年获得讲谈社梅菲斯特奖，由 KID 在 2002 年于 PS 平台游戏化，虽然在内容上做了大幅的调整，但剧情流向基本还是按照小说版进行。

NO.17 向こうは大都会だからね。クリスタルでキングだかんね。

(By 咲良)

『大都会』是日本著名摇滚乐队クリスタルキング的代表单曲，在 1979 年发售后创下 150 万的大 HIT 销售记录。北斗神拳的名曲『寻回真爱』便是クリスタルキング的杰作曲目，主唱田中昌之以高歌唱力著称，后来在『盖亚奥特曼』和『假面骑士空我』等特摄作品中也有活跃。

NO.18 哲也で……待つ……麻雀の話か？

(By ちょこ)

『哲也 被称作雀圣的男人』是星野泰视的代表麻将漫画，连载时间长达 8 年，是一部大量揭露真实的麻将里技（玄人技）的漫画，在麻将爱好者群中掀起了“玄人”热潮。在人物的刻画上非常细腻，有不少感动的名场景。2000 年动画化，结合松崎茂演唱的 ALL LAST，完美地再现了漫画前期的名场景。

NO.19 マギーシンジとマギーシロウの差がわからないの。

(By 鈴)

マギー審司是日本的搞笑艺人、魔术师，1994 年从美国归国成为マギー司郎的弟子，开始使用マギー審司的名义活动，二人年龄相差足有 27 岁。

NO.20 ずごっくの生態。

(By 鈴)

MSM-07 魔蟹，水陆两用量产型 MS，初登场在机动战士高达 0079 中，与战蟹一同作为入侵加布罗的主力机体使用。头部装备 6 发 240 毫米导弹发射器，腕部内藏 MEGA 粒子炮，腕上是近战用爪。

NO.21 ピノキオとなんちゃら黙示録カイジの差がわからないの。

(By 鈴)

这里是调侃漫画家福本伸行的画风，福本伸行的漫画无论是斗牌传说还是开司三部曲都是长鼻子长脸粗线条画风，因此这里拿匹诺曹与其相比。

NO.22 飛翔拳打（ロケットパンチ）高速演算（クロックアップ）

前者是恶搞魔神 Z 的必杀技火箭飞拳，将铁拳的前部以火箭喷射的方式射出以攻击敌人，后者是恶搞假面骑士甲斗的 CLOCK UP，为时间静止系技能。


“高速演算”


“飛翔拳打”

NO.23 身長 57 メートル、体重 550 トンって言うものね。

(By 鈴)

长浜罗曼三部作第一作，超电磁机器人空巴特拉 V 的身体数据，在由水木一郎演唱的 ED『行け！コン・バトラー V』以歌词的形式具体出现，因此成为了各类游戏中的常用捏他之一。

后记 Epilogue

桜 さくら

P 社作品向来只碰东出的在下，本来是没打算碰本作的，偶然听见群中有将此作与『源代码』对比的讨论，一听有 SF 要素才突然来了兴趣，娱乐之余也顺便看看穿梭中的七只鸟……七乌未奏的实力如何。

一天的苦战下来通了两周目，当时唯一的感受就是头疼不已，本来个人对萌系抗性很低，角色每卖萌一次挨一次无属性伤害，吐一口老血，加上那冗长的日常，对于日常苦手的我来说就是完完全全的修罗场。还好这个时候及时上网看了一些关于结尾的感想剧透才勉强把命捡了回来。到最后磨磨蹭蹭终于把游戏完美通关了……嘛，其实并不是不好，剧情感觉不错，结尾娱乐性也绝对足够，只是……你懂的。

下回如果还写七乌未奏的文，只写结尾行吗？ PIA ▲



欢迎光临阿宅餐厅

从『シュクレ』说开的饮食店 GALGAME 专题

Sweet And Charming Time For You.

今年五月，戏画突然公开了一部名为『シュクレ ～ sweet and charming time for you. ～』（シュクレ＝sucre，法语中的砂糖之意）的作品，其从作品名称结构到游戏内容无不让人联想到戏画门下曾打动了无数人的“女仆咖啡厅系列”。尽管 STAFF 中没有我们熟悉的丸户史明，不过大多数玩家依然对其产生了强烈的期待。

然而在游戏官网开通的第一天，STAFF 日记便切断了大家的妄想：“虽然本作是戏画久违的咖啡题材作品，而且ねこにゃん又是原画之一，或许大家会想到这～样那～样的作品，但这并不是那些作品的续篇。”戏画如此斩钉截铁地与以往的名作划清界线，表现了出一种对本作的信心，可理所当然地给支持者们留下了一丝不安。从这些意义上来说，这款于今年 9 月底的大潮中发售的作品，在发售前就已经充满了各种话题性。

在这里，我们便先借助这款围绕咖啡餐厅展开的『シュクレ』打开本次关于饮食店题材作品的话题。

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI 美编 / 晗酱



『シュクレ ～ sweet and charming time for you. ～』

人物介绍

Amakawa Chiduru 亚麻川千鹤

◇ CV：雪村あと
◇身高：152cm
◇ B83(C)/W53/H86

庭院式咖啡餐厅『River Light』原店主亚麻川稔路的女儿。原本以看板娘的身份与父亲一起工作，但大将去世之后，她为了让餐厅继续经营下去不得不担起店主一职。料理的手腕差到惊天霹雳的地步，但惟独日式点心能让人吃得顺心。性格天然，不谙世事，尽管给人柔弱的印象，但却有意外顽强而内心坚定的一面。看上去年纪很小，实际上比主人公景一还大一岁。但她由于从小远离恋爱方面的话题，让人感觉毫无防备。

Isuzu Sayoko 五十铃咲夜子

◇ CV：かわしまりの
◇身高：163cm
◇ B91(F)/W57/H89

景一与爱大学时代的学姐，曾经同属于社团“色彩研究会”，常常以捉弄后辈为乐，平时给人一种帅气而成熟的印象。景一从大学中退后便与她失去了联系，却意外地在 River Light 重逢。实际上是全国著名的连锁餐厅strasse附近分店的店长，与景一等人是竞争对手。不过她却常常溜出自己的职场来到 River Light，为餐厅经营提出有利的意见。总的来说是一个叫人捉摸不透的女性。

[illegible] Ai [illegible]本爱

◇ CV：中家志
◇身高：149cm
◇ [illegible](A)/W52/H78

主人公景一从中学时代开始的学妹，现[illegible]大学生。平时很少主动与人接触，沉默[illegible]。一旦开口就满嘴恶言和低俗笑话，从[illegible]上说完全不适合做服务员。不过由于有[illegible]祖父的咖啡店帮忙的经验，而且是个[illegible]方面的专家，景一还是邀请她来到 River [illegible]打工。对景一从来没有对待前辈的礼仪，[illegible]一提出的要求，她尽管嘴上总是这样那[illegible]，但最后都会陪人陪到底，送佛送[illegible]。



Ayatsuki Meika 绫月芽衣夏

◇ CV：樱川未央
◇身高：160cm
◇ B86(D)/W54/H84

离 River Light 不远的『绫月西式点心店』店主的独生女，非常喜欢制作蛋糕等西点。她原本是 River Light 的常客，把千鹤当做温柔的大姐姐对待，虽然年纪比千鹤小，但由于千鹤总是对人毫无防备，她总是摆出保护者的姿态。性格天真烂漫，极不服输，对景一基本采取对抗态度，是个典型的傲娇角色。不过随着她加入 River Light 一起工作，在相互了解之后，她也渐渐认同了景一的存在。

Kusakabe Miharu 日下部美晴

◇ CV：藤森ゆき奈
◇身高：157cm
◇ B92(G)/W95/H93

景一的青梅竹马，在『鸭桥商务』工作的 OL。马马虎虎，缺乏记性，做事总是失败，景一失去工作后便以替她做家务为交换条件，借住在她的公寓。虽然从社会的眼光来看就是“駄目女”的典型，但开朗并无忧无虑的性格却能将好心情传播给别人，对景一也非常了解。只不过由于并不属于对恋爱很热衷的女生，即便住在同一屋檐下也只是把景一当做家人或是朋友看待。随着景一开始在 River Light 工作，她也成为了此处的常客。







Synopsis 共通线故事概要

River Light，那是一家坐落于河畔处楼房房顶的西式咖啡餐厅。其店主亚麻川稔路不但厨艺精湛而且通情达理，见识广博，人们将其爱称为“大将”。在他的精心经营下，River Light保持了主客不分彼此，相互交心的独特气氛，并很快成为一家有名气的小店。许多顾客都把那里当做一个在繁忙生活中休憩身心的神秘花园——主人公城岛景一便是其中之一。一心想以料理人的身份独自打拼出生路的景一自从喜欢上River Light之后，便非常崇敬大将，渴望成为他那样的料理人，渴望拥有一间River Light这样的店。

时值秋冬交替的季节，景一在职的西餐厅由于经营问题被迫倒闭，而为了进行料理修行从大学中退，并离家在外谋生的他，无奈地借住在青梅竹马——日下部美晴的公寓里，一面负责帮她打理生活，一面忙着找工作。某一天，他突然想起大将，再次来到River Light，却发现这里冷清得门可罗雀，双手贴满创可贴的女服务员端上桌的饭菜也令人难以下咽。向服务员询问之后，景一才明白之所以会发生了翻天覆地的变化，都是因为大将在不久前去世了，这位服务员——大将的女儿千鹤只得独自一人支撑着这家摇摇欲坠的店。数天之后，景一再次来到这里，情况丝毫没有好转，店里也贴出了即将闭店的通告。看着千鹤一面流着泪，一面呜咽地做着料理，景一不由得擅自替她完成了手中的工作。而千鹤通过景一总算看到了客人满意的表情，于是，为了保护这家父母一直心爱的餐厅，自己最重要的场所，她向景一开口道：

“请问，你愿意在这里工作吗？”

这，不论从内心还是立场上来说，景一都是没有理由拒绝的。他虽然还走在修行之路上，离大将的水平还有很大的差距，但他也算有了一定心得，能够做出比一般的餐厅美味的菜肴。正因如此，身为千鹤的友人，了解并一直担心千鹤的芽衣夏才姑且认同景一来顶替大将担任River Light的厨师。就这样，虽然菜品上有了基本的保证，但为了重振River Light，千鹤与景一还需要更多的人手。于是芽衣夏为了帮助千鹤，同时也为了进行蛋糕制作修行，开始在River Light打工；景一也找来了有在自家咖啡店打工经验的大学时代的学妹——爱。她们两人在担任服务员的同时还各展其长，分别为店里提供高质的甜点和咖啡。

另一方面，在店里与景一重逢的大学时代的前辈咲夜子等对这家店极有感情的常客，也纷纷为众人提出各种经营方面的意见……在大家一点点努力的累积下，River Light虽然依然无法摆脱赤字，但也算渐渐走上正轨。然而，就在这时，咲夜子向众人亮出了底牌——她以全国第一的连锁餐厅strasse（シュトラーセ，德语中街边，街道之意）北桥店店长的名义，前来商谈收购River Light的事宜。而提出这一收购项目的竟然是咲夜子的祖父，strasse的社长，同时也是前日曾来到店里向千鹤严厉指出店内不足的老人五十铃连司。















老人表示千鹤等人完全没能发挥出 River Light 的天时地利，如果他买到这块地方，能将这家店办得好无数倍。Strasse 社以强权而冷酷的经营手段在全国的餐饮业独占鳌头，这也正是五十铃老人制定的严谨而近乎苛刻工作制度所赐。而另一方面，在背地里 Strasse 也有许多不好的传言，据说他们为了收购相中的地皮会不择手段，景一曾经工作的餐厅就是其牺牲者之一。面对强大的 Strasse，千鹤等人是完全无法与之抗衡的，但千鹤却恳求老人能再等一段时间，见证一下他们是否能将 River Light 经营好，之后再做定夺。见千鹤不肯放弃的态度，老人勉强答应了。

接下来，为了给餐厅寻找出路，景一绞尽脑汁出谋划策：为了拓展客人的群体开始经营酒类，为了降低成本而减少菜品种类，为了减轻千鹤的工作负担而缩短营业时间……种种改革下来餐厅的总算迎来了黑字，可是千鹤脸上的笑容却变少了，并突然想让景一改一个店名。这时，店里的常客们道出了真相——虽然改变过后的 River Light 效益变好了，但却失去了自己的特色，沦为一个随处可见的小餐厅了。面对这一针见血的意见和千鹤不安的表情，景一却并不以为然，他认为为了拯救这家店，这些都是迫不得已。直到一天，千鹤集合了大家，宣布自己想辞去店长一职，今后让景一来主持一切——保护 River Light 是她的梦想，但当 River Light 已经面目全非的时候，自己的梦想还有什么意义呢?

这时，景一不知所措了：按照千鹤的说法，自己为这家店所作出的努力不就都毫无意义了吗？一怒之下离开的景一整晚都在回顾这些日子，咀嚼千鹤的话语。景一双亲在他小时候就已经离异，而负责抚养他的父亲又是一个不顾家的工作狂人，反感父亲这种生活方式的景一，从小便决定做一个重视感情，重视家庭的人。可是父亲则教训他，社会并不是那么简单，走进社会就意味着背负责任，人必须对工作对社会负责。景一最终因为意见不合而离开了家，至今也对此耿耿于怀。后来大将告诉他，每个人都有自己的本性，既有优先考虑大我的人，也有优先考虑小我的人，这两者没有优劣无法比较。只不过这时的景一还无法做到大将那般



豁达。在五十铃老人做出收购宣言之后，他曾接到父亲久违的电话，面对父亲再三的忠告，景一急于证明自己选择的生活方式的正确性，才强行在店里进行了一系列改变。回想起大将的言行，他总算明白了，自己最初便是想要保护有大将所创造的那个 River Light，想要保护眼前的人——千鹤的笑容，才决心在这里工作的，而不仅仅是想让这里作为餐饮店经营下去而已。

当然了，景一终究不是大将，深刻理解自己与大将之间差距的他，决定继续寻求帮助。于是，第二天，他在 strasse 门前找到咲夜子，并当众下跪恳求，将原本就喜欢 River Light 的她拉入了己方阵营，又把美晴也找来帮忙……

大家团结到一起，重新寻求更合适 River Light 的经营方案。为了让菜品更丰富，而增加每日例餐的种类，并加入原创料理；为了缩减店员和顾客的距离感，让店员带上更有亲和力的绰号名牌，增加与顾客之间的互动活动。各种从细节上的改变，切实地改善着餐厅在客人眼中的印象。

另一方面，在 River Light 有一个颇为特殊的人妖常客——辛迪，他的真实身份是因不满祖父的作风而离开家的长子五十铃新治，同时也是咲夜子的哥哥。一直在暗中帮助众人的他，本次更带来了惊人的情报——几十年前，五十铃老人就有一名长子因为与他不和而带着妻子离家，没有再回过五十铃家，而这个长子名叫五十铃莲治，也就是改名前的大将。换句话说，五十铃老人，其实就是千鹤的祖父。回想数次见面老人那严厉，顽固却多少留有余地的态度，景一不知怎的联想到了自己父亲的形象，他这才明白，老人身为国内顶级企业的社长之所以拘泥于一家即将倒闭的小餐厅，仅仅是因为担心自己一直无法相认的孙女。于是在景一的策划下，众人决定用感情说服这个始终以理压人的“笨拙”长辈。









他们先在老人生日这一天，以商量收购事宜为借口将老人叫到店里，为他提供 River Light 特色的服务，并揭穿了千鹤与他的关系。即便如此，老人依然死不承认自己的真心，而指出 River Light 最大的弱点：靠人与人的关系维持和支撑起来的这家店，不具有 strasse 那样稳定的基盘。有现在景一和千鹤等人以及诸多喜爱这里的顾客支撑，或许今天，以至明天 River Light 都能顺利地经营下去，但五年，或是十年后则不一定，毕竟人始终来去匆匆。面对老人的指摘，众人都无言以对，但千鹤却一脸笑容地打破沉默：“请您放心，River Light 一定会继续下去的。”

没有特别的原因，千鹤仅仅是近乎固执地这样希望，并相信着。她明白自己的祖父所做的一切都是在为自己的未来担心之后，她所需要做的，就是让老人能够安心，能够相信她和自己不孝儿子所选择的路。于是就这样，在来自孙女的生日庆贺声中，老人终于无奈……一半满意地选择了放弃。





Chiduru & Meika 千鹤与芽衣夏

经历一起奋斗的时光，亲眼见证了景一所作出努力的千鹤与芽衣夏两人，理所当然地同时倾心于 他。但是作为好友的她们俩竟然同时怀有相似的自卑感：千鹤认为自己从相识开始就依靠着景一，自己不但没为景一做些什么，反而明知对方在为自己努力，却一再“刁难”景一，所以自己不配与景一走在一起；而芽衣夏因为自己在景一的包容和他“老好人”的特性面前，总是不由自主地在他面前要着脾气，耍着任性，无法坦率地面对他，因此认为景一总不会喜欢自己。面对自己的感情止步不前的两人，很清楚对方对景一的好感，于是她们都试图将景一与自己的好友撮合到一起。然而，景一在这段时光中，也分别从两人身上得到了不同的东西，他在得知两人的感情之后，不得不做出了选择。



千鹤路线中，她不甘心成为包袱而一直在努力着，努力争取着自己与他携手前行的资格。可是在景一眼中，千鹤则明显努力得过头了，努力到将自己的身体累垮也不肯停止。五十铃老人得知之后，再次提出要收购 River Light，这一次，是为了千鹤身体的健康。老人告诉景一，大将的妻子在经营 River Light 之后，便像现在千鹤一般在店中操劳，这使得她在千鹤幼年时就离开了人世，而其女儿千鹤从小就体弱，更经受不起过重的体力活，所以老人表示无论如何也一定不能让悲剧再次发生。作为折中方案，他要求景一说服千鹤别在前厅做服务员，专职负责中间管理。但是千鹤不答应，像父母一样在 RiverLight 与客人们接触，这才是她的梦想，在这一点上“愚笨”的她丝毫不肯退让。景一虽然能够理解千鹤的心情，但却不愿眼睁睁地失去自己重要的人，沮丧的他经过美晴的开导，总算想通了自己应该怎么做：喜欢千鹤，就应该连同她的这份执着，这份任性，以及这份梦想全部包容。

很快地，五十铃老人的最后通牒，他指责千鹤这种为了梦想不顾一切的想法是一种不负责任的行为，如果有一天她也发生不测，那么 River Light 以及跟随她的人们都会受到牵连。这时，景一则站出来与千鹤定下婚约——哪怕千鹤离开，River Light 也会继续下去，千鹤的责任将由景一来继承……

与千鹤始终贯彻着相同的形象和梦想不同，芽衣夏在故事中始终游移不定。她喜欢制作西点，但这只是纯粹喜欢，而并没有把这当做职业或是梦想，身为高中生的她，对将来的只有一些模糊的印象。

她的路线中，起初为了撮合景一和千鹤，让千鹤有更多时间和景一在一起，她打算就读一般的大学，并与现在一样抽空来店里帮忙。在景一的劝说下，她才改口决定坚持自己喜欢的东西，去报考制作点心的专门学校。其后芽衣夏的父亲为她找到一个进行西点修行绝佳的

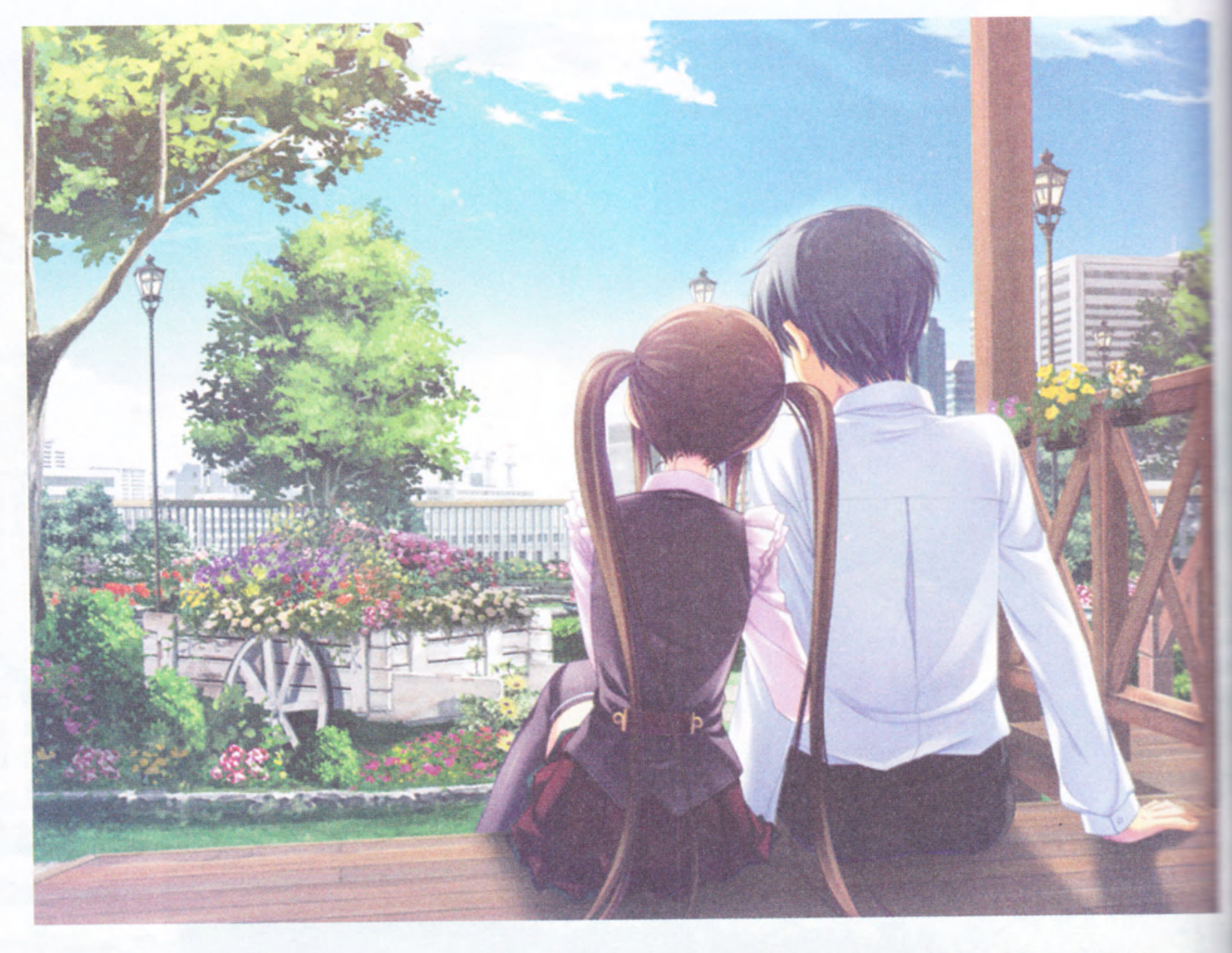








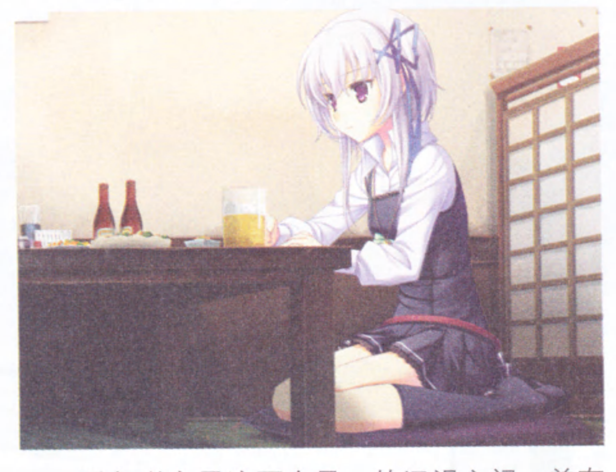
机会——前往某家国内著名的糕点屋的总店研修，但是这一去就将是三年时间。刚刚得到幸福的芽衣夏不愿意因此与景一分开，而父亲和景一为了她的将来考虑都希望她能接受，为此，三人屡次不欢而散，景一也焦头烂额。“为了将来好”——这种长辈的意见固然无错，但又是在美晴的开导下景一改变了主意：身为恋人的自己无论何时都应该与她站在同一战线上，更何况在两人交往之初，他曾答应过芽衣夏，即便明白芽衣夏是个“爱撒娇，爱任性，又软弱的麻烦女人”，自己也绝不会放下她不管。







Ai & Sayoko 爱与咲夜子





爱与咲夜子这两个景一的旧识之间，曾有过一些景一不知道的故事，也保持了一种微妙的关系。景一在中学时认识爱，尽管那时候的她依然很孤僻，但不会像现在这样用男人腔调说话，也不会满口低俗笑话，而是一个看上去很文静很乖巧的学妹。后来爱跟随景一进了同一所大学，加入同一个社团。为了让景一能多注意自己，她甚至设下一场骗局，让景一以为他酒后乱性，夺走了她的第一次。然而这样一个喜欢景一的少女，却在景一向她表白后游移不定，并在交往一段时间之后拒绝了景一——“我无法相信任何人。”

其后，爱的奶奶才道出了一切的原因：原来爱其实是个在孤儿院长大的孩子，她认为自己是被双亲遗弃的孩子，这使她从小无法真心地相信他人，即便是将她养育成人的奶奶也感觉爱至今在面对她时都像是隔着一堵墙似的。不过实际上，尽管爱她常常无法克制从小养成的不安和猜疑，但她自己其实也明白，周围的人，不管是景一，奶奶，还是RiverLight的大家都是真心对自己好。而景一也就是抓住了这一点，召集大家为不知道自己生日是何时何日的爱，举办了一场生日聚会。“不知道生日是哪天，那么今天就是你的生日”，“觉得不安，那么大家都陪着你”，“你敢说，大家为你做的一切，都是虚假的吗？”就这样，在大家的帮助下景一最终打破了爱内心最后的障壁。

在这条线中咲夜子对开导爱起到了很大的作用，而在咲夜子路线中，爱也好好地活跃了一把。咲夜子在景一面前时刻都做出飒爽的前辈和大姐姐的姿态，仿佛自己能够包容和接受景一的一切，这其实是因为她顾忌着自己前辈的身份，不敢鼓起勇气表露出自己的素颜，害怕被拒绝被否定，只能假装游刃有余，等待对方先行动。然而，不能并肩站在同一高度的两人在一起也无法算得上在交往，好在爱毫不留情地撕去了咲夜子的这张面具，景一才了解到她的真心。

两人在一起展现了一阵子バカップル的风貌之后，五十铃老人的再次出现将故事引向了下一个话题。自从长子新治——也就是辛迪离家之后，五十铃老人便打算让咲夜子来接管家

业。于是对她实施英才教育，严加管教。因此而失去了自由的咲夜子一直记恨着将这一切责任推给她，自己却在外逍遥的辛迪。当她对辛迪表达了这一番不满后，辛迪却质问她：“就算我没有离开家，你不被老爷子束缚，那么你会去做些什么？”咲夜子无言以对。

一直以来，面对老人强硬的态度，咲夜子始终放弃抵抗，有如原地踏步一般地将这一切归咎于辛迪。不过，在景一的鼓励下，她总算有了战斗觉悟：她逃出 strasse，通过在 River Light 帮忙接待客人，几天之后她明白了自己在很喜欢这家店的同时，也很羡慕大将和千寿——她也向往拥有一家 River Light 这样的店。其后，见咲夜子找到了自己的目标，辛迪为了实现她的愿望，愿意顶替她回到五十铃家。于是在景一巧妙的游说下，五十铃老人也同意了咲夜子离开 strasse 自己开店的打算。



Miharu 美晴





相对于其他两两成对，息息相关路线，美晴线是游离于其它故事之外的，尽管美晴拥有青梅竹马这样的王牌身份，但说白了，对 River Light 来说，她只是一个局外人。不过，在景一在 River Light 奋斗的过程中，她也依靠在公司里的人脉，为店里提供了不少硬件上的帮助，所以店里的大家也都把她当做自己人看待。于是当美晴发现自己喜欢上景一，努力地发起进攻，可景一却始终不解风情的时候，大家都看不过去了，把景一关起来一起教训了一番。

自幼年开始，景一的父母就没有给予他家庭的温暖，是美晴一家人让他明白什么是家庭。他与美晴像兄妹一样长大，也的确一直把对方当做自己的亲人，并且他本以为今后也继续这样——经提醒后，景一明白了美晴的心意，但后知后觉的他思考了一整晚，才明白其实自己对美晴的感情也发生了变化，于是他们便顺理成章地走到了一起。

周围的人都以为两人会很顺利，但度过一段快乐的时光之后，两人之间渐渐出现了意想不到的问题。虽然生活中的两人看起来并没有什么改变，但美晴感觉景一对自己渐渐变得心不在焉，她也没办法像刚开始交往时那样心动。景一则认为这是没有办法的事，刚开始交往的蜜月期过去后，自然而然原本悸动的心会慢慢恢复平静，美晴纠结于这件事，看起来似乎也是在无理取闹。直到美晴在不安中向他提出分手，他才意识到事情的严重。被 River Light 的女性联盟教训了一顿后，景一在反省中明白了自己错在什么地方：美晴虽然看起来傻乎乎地，无忧无虑，但这其实是她在用自己乐观的一面拼命的掩饰着自己的笨拙，可是每次景一都会毫不留情地将残酷的现实摆在美晴面前。即便如此，美晴依然想努力为景一做些什么，却几乎都以失败告终，渐渐地，景一对她屡战屡败，战败屡战的行为感到烦躁……这就是两人之间产生裂痕的原因。而且转念一想，美晴反复地失败其实自己也有责任：就因为自己总是嘲笑和捉弄美晴，而没有正经地教会她正确的方法，许多事她至今还在反复地失败。

接下来，除了向美晴道歉之外，首先考虑的是想借助大家的力量帮助美晴找回信心，然后通过实际行动一点点消除她心中的不安，这样，两人才能真正携手地一起走下去。



Comments and other 评价与杂谈

“这不是戏画雷哟。”这是『シュクレ』发售之后，网络上对该作最常见的评价之一。所谓戏画雷（戯画マイン），顾名思义，就是指戏画产的地雷。由于该厂出产的作品通常就有“神作与地雷二选一”的定律，于是玩家们便给他们的地雷增加了这样一个戏称。从这句评价来看，我们便可以知道，该作在玩家中间还是得到了一定认可。只不过，要说“神作”，那还有很大的距离。

首先说道画面，作为一款戏画出品的游戏，本作很少见地启用多位画师：ねこにゃん、choco chip 以及白羽奈尾，可见戏画对该作的重视。已经刻上戏画招牌的ねこにゃん本次只画了千鹤这一位女主角，但是或许很多老玩家已经很难从千鹤身上找到ねこにゃん过去粗糙的痕迹了。数年时间下来，我们可以看到她笔下的人物逐渐圆滑，也逐渐被更多人接受。第二位画师 choco chip 作为アトリエかぐや公司招牌画师，并单靠一人支撑该公司，就名气来说或许是三人中最高的。本次以外注身份担当『シュクレ』原画师一职还是她第一次参与アトリエかぐや之外的作品，女主角中咲夜子和美晴便是出自她的手。而至于剩下的白羽奈尾，说起他的以前的笔名 Dmyo 或许大家更熟悉一些——没错，他就是以参与『DJMAX』等数款韩国音乐游戏，在线游戏的韩国画师。他到日本发展之后换成了“白羽奈尾”这样一个有日本风格的名字，因此还引起过一阵非议。本作中她负责了爱和芽衣夏两人，想必爱的形象让不少玩家都心动了吧。

在音乐方面，首先不得不提的是，游戏的 OP『thyme』是由 KOTOKO 演绎，这还是她个人单飞之后首次为戏画的游戏献唱。这首歌从千鹤的立场在轻盈的曲调中唱出了与心上人在一起的欢快以及追逐梦想的喜悦，着实有望成为与曾经的神曲『Leaf ticket.』并列的潜力。而游戏的 BGM 是由来自音乐团体 TGZ SOUNDs 的 SHIM 包办了 20 首曲子，总的来说游戏中表现不错，其中有两首带有民族风格的曲子颇值得瞩目。一是『My Grace







提出的要求制作的。不但如此，在叙事以及人物的塑造方法上，也能看出剧本作者有意在模仿『女仆咖啡厅』两作的缔造者丸户，有学得好的地方，也有画虎不成反类犬的现象。要说比较成功的例子就是前文中曾提过的爱和芽衣夏的关系，爱与咲夜子的关系，这两组人物关系在描写之时相互照应，为剧本增添了立体感；而相对于丸户那灵活的文字来说，本作的文风就显得太普通太平淡了。

共通线和角色线之间落差的问题，要算是影响本作评价的主要原因。共通线完整地描写了众人合力保护 RiverLight 的过程，节奏得当，事件丰富有趣，而故事的主人公们遭遇的问题也都很具有现实感，这些人物随着波折起伏的情节跃然与屏幕之上，可以说若仅从共通线来判断，本作能得到很高的评价。不过个人线有话题转移，就显得有些见仁见智了。虽然在情节设置和矛盾的处理上并不算很好，但各条路线纷纷设计到了颇为现实的问题，这博得了我的好感，比如美晴线中情侣过了热恋时期，如何继续在一起这样现实的话题在 GALGAME 中非常少见，而且剧本还算给出了一个合情合理的解决方法。另一方面，这种现实感在部分玩家眼里却使角色魅力大打折扣。就拿千鹤路线来说，千鹤的言行说得好听是贯彻了梦想，说得难听点就是一个只顾自己的 DQN（顺便一说，第一女主的 DQN 属性其实也是『女仆咖啡厅』两作的传统 –_|||，DQN 即无法适应社会的人）。

当我们通完了所有路线，回顾整个作品，会发现所有剧本其实都是同采用了相同的发展模式：バカップル爆发→出现问题→女主角任性胡闹→男主角被其他人洗脑→男主认错，选择包容女主角→找到新的解决方法。整个过程中剧本非常考验观赏者的器量，如果没有达到可以包容女主角的程度，就可能看得很不爽——相对于很多作品中都是女主角来包容男主角的各种中二行径，这颇有女权主义的感觉。而这与负责剧本主笔的砥石大树不无关系。他是一个才走进商业作品的圈的新手，之前靠一款名为『幻想のアヴァタール』传奇题材同人游戏吸引了不少拥簇。而这款『幻想のアヴァタール』中男主角便是一而再再而三的包容暴力又任性的女主角——或许这就是这位写手的特色风格吧。

Piece』。这首曲子在故事里是 River Light 里大叔留下的旧式音乐点播机奏出的音乐，店内场景常常会伴随着这首曲子，其拨弦乐器的琴音清脆静而优雅，渲染出一片舒心的气氛。另一首是用于故事高潮的『疾りだす世界』，在一段宁静的前奏之后突然爆发式地加速，悠扬而不失豪放之感的旋律奏出勇气和决意。

最后说到关键的剧本，来自玩家的恶评主要集中在两点，其一是“虽然比不上『ショコラ』『パルフェ』，但还过得去”，“共通线与角色线落差太大”，可以说些虽然不能说都很准确，但的确是有根据有原因的。

首先，尽管戏画官方从一开始就强调『シュクレ』不是女仆咖啡厅系列的续作，但是将这两部作品拿来对比也是无可厚非的。因为游戏中很多内容有意无意地在向那款优秀作品致敬和借鉴。比如游戏一开场惯例地出现了女主角告白的场景，女主角们那一男主角为中心的剪不断理还乱的人物关系等等——从 STAFF 日记里我们可以看出，这些疑似之处都是按照戏画





咖啡餐厅，蛋糕房，快餐店……这些现实中稀松平常的场所，在 GALGAME 这种以生活为基础展开的创作物中，可谓出镜率非常高。即便对许多兼顾了家里蹲属性的阿宅们来说，即便他们足不出户，各种饮食店也拥有不同的意义和憧憬："现实感"，"浪漫"，"梦想"……所谓有求必应，自然而然也就有不少将这些关键词具现化，并作为卖点的作品迎刃而生。『シュクレ』就是这样一个融入了各种特有关键词的作品，尽管该作本身并不能算特别优秀，但作为一款饮食店题材的典型作来说，则恰如其分。

说到饮食店题材的作品，或许很多人会觉得十分常见。这其实是因为作为同类代表的女仆咖啡厅系列以及『欢迎来到 pia carrot』系列实在太有名所致，另一方面正如前文所说，饮食店在游戏中随处可见，也对大家的印象造成影响。当我们真正一细数，才发现不是那么回事。接下来，我们便将饮食店题材的作品分门别类，做一次系统的介绍和分析吧。

Reality and social 现实与社会
——以女仆咖啡厅系列及戏画作品为代表

经营饮食店，或是在饮食店就职便意味着离开校园走进社会，这其中包括了一个人从幼稚走向成熟的过程。当在职场上接触上社会和现实的方方面面，人的内心和思路便也不得不随之改变。因此，不少以饮食店为题材的作品，其剧情都多多少少带有社会性话题。前文多次提到的女仆咖啡厅系列就是很好的代表。

『ショコラ ～maid cafe "curio"～』中主人公大介突然受闪电结婚并外出蜜月旅行的老爸所托，担任咖啡餐厅 curio（法语，意为"古董，古典"）的代理店长。以前没有从业经验的他不得不为了经营好餐厅而四处奔走。在游戏中，玩家在选择与女主角们发生各种事件的同时，还需要消化掉经营餐厅所遇到的各类问题，如果问题堆积起来没有处理完成就会立刻 GAMEOVER，这是典型的经营类要素（不过在 PS2 版中把这一系统排除了）。续作『パルフェ ～ショコラ second brew～』中主人公高树仁的嫂子杉泽惠麻曾经营的一家名为 famille（法语中的"家庭"



之意』的咖啡餐厅在半年前的一起纵火事故中被迫关闭，而仁为了让 famille 复活，而在新建步行街上开了一家店。尽管得到不少过去友人的帮助，面对在步行街上强力的竞争对手——curio 三号店，仁等人不得不陷入苦战。

与前作相比，『パルフェ』在故事中增加了对手这样的设定，使得在餐厅经营方面的气氛变得更加紧张，事件的节奏感也更快。

两款作品中登场的女主角们除了两位 LOLI 妹妹系角色（大介刚结实的义妹すず，仁曾担任家庭教师的明日香），其他至少都是已经一只脚踏进社会的社会人。众人物之间的话题，譬如工作、家庭，婚姻，人生，责任感等等，都较一般学园系作品更具真实感，男女感情的刻画颇有都市爱情剧的特色。



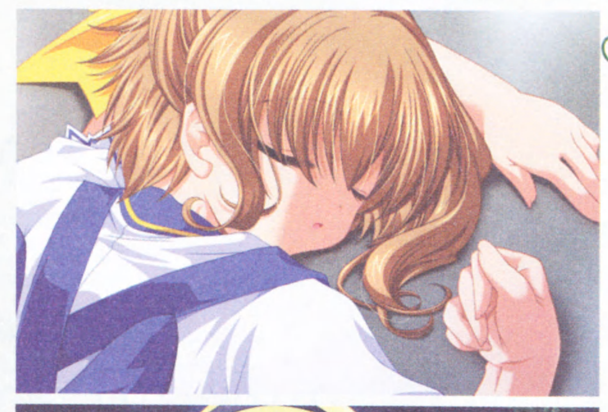
特别是在『パルフェ』中两位就职于敌方阵营的女主角花岛玲爱和川端瑞奈（后者为 PS2 版的升格女主角）的故事，将餐厅的经营和私人的生活结合在一起，各有出彩之处。现已成为傲娇属性代表角色的玲爱，在与仁开始交往后不久收到 curio 总店的召回命令。出于对工作的责任感，不愿以“我有男人了所以不回去”这样的理由拒绝命令的她不知道如何向仁提出分手。这时仁则做出觉悟，带着玲爱一起前往 curio 总店进行公开挖角——将玲爱挖到自己的身边（后来 Fandisc 性质的『フォセット - Cafe au Le Ciel Bleu -』中我们还能看到两人婚礼时的闹剧）。而瑞奈这一边则因为玲爱被召回，她必须顶替玲爱担任前厅经理的职位。可是她与仁走到一起后，由于自己信心不足，交往中常常公私混同，与仁互相商量餐厅的经营问题。famille 的众人背着仁利用了这点，在一次商战中对原本遥遥领先的 curio 进行了反超。受到打击的瑞奈意识到自己的错误，便决心工作上不再随意依赖他人，今后将以恋人兼对手的身份与仁交往下去。

说完女仆咖啡厅系列，在表现“现实与社会”这一分类的最后，我认为还有一款作品必须提一提，那就是あんく于 06 年推出的『ぽっと -Rondo for Dears-』。あんく这一公司品牌虽然始终有画师榊 MAKI 相伴，但从成立到解散为止的大量作品都没有摆脱平庸的印象，不过反过来看，平庸——平凡也就是这些作品的特色，这款『ぽっと』也是如此。

故事背景是这样的：某著名连锁餐厅的一家分店由于天时的地利的缺陷，导致业绩不足，被本社勒令闭店，主人公作为一名出色中间管理者被派遣到这家店。闭店的决定无法颠覆，而主人公的任务便是见证这家店的最后时光，以及从店内选拔一名最优秀的店员与他一同前往即将新开张的分店。作品中主人公成熟的言行以及以大局为重的眼光让玩家感觉很舒服，而与女主角们相关的事件中很多都涉及到了生活，就业，家庭等现实问题，可是与『女仆咖啡厅』系列跌宕起伏的展开不同，本作采用了平凡的方式在平淡中解决了问题，虽然不免给人带来“地味”之感，但作品总体不失精致。



拓展：戏画出品的餐厅系列







▲『ぱすてるキッチン』

综合各方面来说，『女仆咖啡厅』系列都是同题材作品中的佼佼者，戏画不愿意轻易放弃这一题材，踩着边线模仿这两作推出『シュクレ』也是可以理解的。不过今天我们要对饮食店题材作品进行整理的话，就必须告诉各位，戏画这家公司对饮食店题材作品的发掘并不只这些作品，广义的戏画餐厅系列其实是个更大的家族，只不过其他作品大多因为品质问题而被黑历史化了。

如果说在『ショコラ』之前同由丸户，企划屋以及ねこにゃん参与的『Ripple ～ブルーシールへようこそっ～』由于背景是一个主题公园而无法列入饮食店题材的话，那么在『ショコラ』发售半年后出现的『ぱすてるキッチン ～ブルーベルへようこそっ！～』便算是戏画餐厅系列的第一颗地雷。同样是饮食店，同样是突然担任代理店长的主人公，但这款作品把餐厅当做舞台并不是为了叙事，而是纯粹当作啪啪啪的战场。作品中登场的女主角几乎全是青梅竹马，她们任由男主角在游戏搭载的妄想模式中做这样那样的事，游戏最初打出的口号“经营餐厅，修炼料理”到了游戏中途便成为天大的笑话。这颗典型的戏画雷，要说值得留意的地方，其一是游戏 BGM 竟然是由 sound horizon 制作（真的……），其二就是本作是现在已经小有名气的写手木绪なち正是从该作开始正式以写手形式参与游戏制作，虽然他只写了容量不超过 50KB 的追

▼▶『らずべりー』





加剧情，但这却成为他从游戏设计转型为剧本写手的契机，同时这也是其后戏画选择由他来负责下一个饮食店题材作品『らずべりー ～Welcome to "Cafe Moon Rabbits"！～』接近半数剧本的直接原因。

『らずべりー』的舞台是一个兼顾两所学校食堂的咖啡餐厅，主人公和登场女主角们也都是学园生，总的来说作品学园系风格要强一些。游戏评价并不算好，不过由于有ねこにゃん的参与，不少玩家还是愿意买账。值得注意的是故事本篇完结后由木绪撰写的追加剧本在当时引起了不小话题：故事本篇贯彻了轻松，快节奏的喜剧风格，而在这个追加剧本中，我们可以看到的是曾经与主人公是青梅竹马的桑原香梨回到这座城市，却因为主人公已经与第一女主角木ノ葉走到一起而黯然离去的是伤感故事。剧本中人物心理描写细腻而真实，可以说是木绪第一次展示自己的实力，向玩家讲述了『らずべりー』背后完全不同的一面。这在最后做出与之前完全相反内容的手法，在当时被称为与八月社『公主假日』的 Ture End 并列的豪举。



▲『こいちゅ！ ～ 恋に恋するかたおもい ～』





▲『Always ～ふと、気が付けばキミとの日常…～』

接下来，大约是在 06 年前后，戏画有过一段内部扩张的时期，分立出不少挂着戏画名称的公司品牌，分别以不同的团队同时开发多款游戏。而这些游戏大多是拥有华丽的包装的戏画雷。其中也不乏几款饮食店题材的作品。2006 年 7 月，由"Pizzicato feat. GIGA"的名义发售的『こいちゅ！ ～ 恋に恋するかたおもい ～』，尽管以咖啡餐厅为舞台，女主人公们也都是餐厅内的服务员，不过从标题就可以看出这是一个以咖啡店生活为背景的恋爱故事（但连实母也能在おまけ里参战算怎么回事！顺便吐槽一下标题中的かたおもり（单相思）其实完全是因为主人公过于迟钝造成的）如果说该作还能算不过不失，那么同年 11 月以"daisy feat.GIGA"名义发售的『Always ～ふと、気が付けばキミとの日常…～』则是一个彻彻底底的地雷，即便在戏画雷当中也算是相当过分的一颗。故事的舞台是一个融合了书店的特殊咖啡店，顾客可以在店里一边看书一边喝茶——这是个很有趣的设计，而现在已经成为 Whirlpool 社头牌画师的てんまそ在本作中绘制的人物也为作品增添了华丽的气息。但是，本作空洞无味不说，游戏的系统实在差得不像话，不但设计得相当不人性化，而且满地 BUG，这让许多为了画面而购买本作的玩家也无法忍受。

尽管戏画至今借用饮食店背景推出了大量地雷，但是我们并不能否定该社对饮食店题材的执着。今天的『シュクレ』是没有丸户和企划屋参与下，第一款被玩家们认定为"非戏画雷"的作品，这或许是一个好兆头，作为玩家，我们也只能希望戏画不要总是展开数量攻势，而更多以作品质量取胜。

Uniforms and romance 制服与浪漫

——以『欢迎来到 pia carrot』系列为代表

在如今宅文化圈里，制服 = 浪漫已经是一种约定俗成的等式，在此作用下，以制服为卖点的作品也不计其数，饮食店的制服更是其中一大主流。如果要追溯这种“浪漫”的源头，我们绝对无法跳过 F&C 社旗下的王牌系列『欢迎来到 pia carrot』(Pia　キャロットへようこそ!!，下称『Pia』)。该系列自 1996 年发售了第一作以后，至今已经有 15 年的历史，毫无疑问是饮食店题材作品中影响最大的一个系列。

根据游戏发售的时期和制作阵容都方面的区别，全系列可以分为两大时期：『Pia 1』到『Pia 3』为止 (包括两款掌机平台的外传『Pia 2.5』和『Pia 3.3』)的早期，从第四作『Pia G.O.』开始至今的『Pia G.P』以及『Pia 4』的近期。这些作品除了『Pia G.P』是传统的文字 AVG 外，其他都采用 AVG+SLG 的形式。一般游戏中会以每一天为单位让玩家选择当天在餐厅里工作的内容，以增加主人公相对应的能力值，并同时触发与女主角们的事件。结局除了与女主角的好感度有关外，还会依存主人公的能力，因此攻略起来会比纯 AVG 显得麻烦一些。

而说到系列最大的特色便是，厂商为玩家准备了多套餐厅制服以供玩家在游戏开始时选择，选择之后，该周目所有女性角色不论立绘和 CG 都会身着这套制服——这可以说是将制服的魅力和萌点放在首位的形式。虽说整个系列中并没有出现特别出色的剧本，但每部作品都有优秀的画师参与 (纵观整个系列我们可以看到大量人气画师的名字：甘露树，CHARM、高エタカシ、铃平ひろ、フミオ、村上水军、きみづか葵、水濑凛、ひなた睦月等等，而该系列作品无疑也成为众画师在发展和成长过程中难以抹去的一笔)，再靠着精心设计的服装，该系列曾以“制服萌え”红透半边天。至今许多老玩家仍对日野森あずさ (『Pia 2』) 高井さやか (『Pia 3』) 等当年高人气女主角念念不忘。

这股热潮甚至蔓延到了三次元，F&C 长联合其他厂商在现实中举办了咖啡店形式的角色展，并在此大获好评之后大胆地于 1999 年在秋叶原开办了『Pia』的餐厅——这便是后来 cosplay 和女仆咖啡店以及各类游戏主题餐厅逐渐兴起的源头。可以说该系列的兴起，成为了将秋叶原转变为御宅天堂的要因之一。不过由于过时多年，作品形式的套路化和缺乏创新，系列从『Pia G.O』开始影响力和号召力便大不如前，若厂商不能找到新的突破口，或许该系列还是会继续没落下去。

除开『Pia』系列，饮食店题材中重视服装要素的游戏的确存在不少，不过这些大多都是诸如『人妻コスプレ喫茶』、『ウェイトレスパラダイス』之类看标题知内容的拔作，在此不再赘言。







魔法与梦想
——融入幻想要素的代表作



可以随意用幻想要素来表现现实中无法实现的场景是二次元世界的特权之一，不过就前面提到的作品几乎是不带任何幻想的现实主义作品，同样题材的作品中自然也会有不少将幻想要素作为的香辛料，来描绘寄托在餐厅或料理中的梦想与感情。在这里，我们介绍两款作品。

ぱじゃまソフト03年的『パティシエなにゃんこ』是一个发生在冬天的温暖的故事，是讲述一个长久不曾微笑的少年回到自己心的原点，重新寻找微笑意义的故事。因为与父亲不和而独自在外进行蛋糕师修行的主人公矢口翔一，突然因为父亲身体不适而不得不回家担任自家经营的蛋糕店「ひよこ館」的蛋糕师。翔一刚回到故乡的晚上却阴差阳错地被猫魔法师ミオ施加了变成猫的魔法，于是他便一面以厨师＋代理店长的身份经营着蛋糕店，一面寻找着解除魔法的方法。

故事中，主人公们会遭遇到许多相同题材作品中都出现过的经营方面的问题，但是本作在描写这些话题的时候，处理起来更像是一部温馨的童话，而不是现实话剧。人们笑脸象征着幸福，而这些糕点师们则是笑脸——幸福的创造者。以蛋糕为中心展开的各个故事都有其特色：人心的温暖，通往幸福不同的道路，人的幸福终由人心创造……不同的分题让游戏蒙上温暖的色彩。与此公司后来的作品相比，本作外表上要寒[illegible]多，但我认为本作应该是ぱじゃまソフト后来[illegible]多名作的原点。剧本细而不疏，甜而不腻，[illegible]起来就像一个可口的蛋糕一般。

『さくらシュトラッセ』是ぱれっと在『[illegible]しも明日が晴れならば』获得成功之后再[illegible]集くすくす（原画），NYAON（剧本）以[illegible]口秀树（音乐）打造的一部作品，由于前[illegible]用了沉重而深刻的主题，本作则将开朗明[illegible]喜剧风格作为主打，而为了加强这种印象，[illegible]戏的开场异常劲爆：主人公绫濑春美为了[illegible]病倒的母亲（实际是继母）经营的西餐厅“[illegible]もめ亭”而从他进行料理修行的职场赶回[illegible]过程中，突然被一架从天而降的F-15J战[illegible]中，瞬间归西。好在很快被击落战斗机的“元[illegible]骑着扫帚的冒失魔女玛丽用魔法救活。其[illegible]在日本无家可归的玛丽以复活魔法不完全[illegible]寄宿在美春家里并帮助美春经营かもめ亭——从这里就不难看出，尽管故事的展开与『パテ[illegible]シエなにゃんこ』极为相识，但气氛却全然不[illegible]不过主人公春美同样对料理寄托了自己的[illegible]与感情，他在将面对各种啼笑皆非的事故[illegible]时，也切实地在经营餐厅的过程中通过自己[illegible]料理寻找着幸福。

Environment and living 环境与生活
——各类以饮食店为舞台的作品

所谓物以类聚，人以群分，拥有某些共性的人常常出没于某些共通的场所，而反过来说，某种特定的环境总是能以载体的形式塑造活动于其中的人。对 GALGAME 来说，各类饮食店便是塑造角色和酝酿事件的绝佳环境。即便不是以经营餐厅为目的，仅仅是将店当做舞台，描绘人物在店中的生活也是很多作品中常用的方法。比如『秋之回忆』系列中，快餐店罗萨克（ルサック）在历代作品中都是一个重要的场景，主人公们或是以客人身份常常光顾，或是以兼职员身份在那里打工。虽然其作为舞台的比重并不算很大但的确作为生活的一部分融入了『秋之回忆』系列中，甚至可以说已经成为系列的标志之一。

在一些多章节的作品里，通常剧本作者为了描写不同的方面，会为各章节安排不同的舞台，而饮食店便是常常被选择的舞台之一。早在 2001 年的『银色』中我们便可以看到这样的格局，通过不同时代的故事表现一个统一主题的本作，在第三章和第四章中分别以大正时期的西餐厅以及现代的咖啡店为主要舞台。近年比较有代表性的则是刚播出了 TV 动画的『俺たちに翼はない』，根据不同的男女主人公分为五个篇章的本作里，千歳鷲介篇是以身为自由人的鷲介的打工场所——餐饮店アレキサンダー为舞台。在店里他每天以调戏浪人、打工的小说家和某花痴女主角为乐，在塑造人物的同时也为我们也提供了不少笑料。在今年的作品中八月社的『穢翼のユースティア』前几章的酒馆ヴィノレタ也是一个具有标志性的场景，故事中段ヴィノレタ崩落时带来的震撼令人记忆犹新。

说完将饮食店作为片段性场景的作品，将饮食店作为作品整体的一大舞台，把“在饮食店里的生活”这一话题贯彻到底的作品也是有一些的。首先必须说起的是由 Purple software 推出的『あ[illegible]と』，这款作品的一大特点便是对『欢迎来到 pia carrot』系列的致敬，制作 STAFF 以自己的方式对『欢迎来到 pia carrot』系列世界观做出了回应和解答。作中几乎所有女主角都与主人公在同一家餐厅里打工，餐厅是游戏中与学园并列的重要场景，而且由于 STAFF 成员中有人曾亲身在餐饮店打过工，该作对餐饮店内环境的描写极具真实感。如果要说最近的作品，HOOK 的姐妹品牌 SMEE 在今年初推出的『ラブラブル ～lover able～』就是一个好例子。这款自称为イチャラブ特化的游戏，将表现男女主人公亲亲热热的场景作为重头戏，有玩家称该作将イチャラブ发挥到了最高峰，而这些亲热戏竟然大多都是在打工的餐厅里展开的，甚至就连主人公见岳母的场所也选在了自己的职场……



『结语』

通过这篇文章的整理大家应该可以看出，饮食店作为 GALGAME 中常见的场景之一，能够折射出现实生活中的方方面面，也能展现梦想和向往，在场景和舞台构成中也常常能充当很重要的成分。但是或许是由于题材的局限性较大，至今将饮食店作为主体的作品们成为名作的比率的确较小。不过这不妨碍我们期待各大厂商和写手能进一步挖掘和创新，为我们带来更多难忘的“场所”。▲

Grand End

Missi
Comp

Key社发展历史回溯

从那天起一直伴随在我们身边的歌

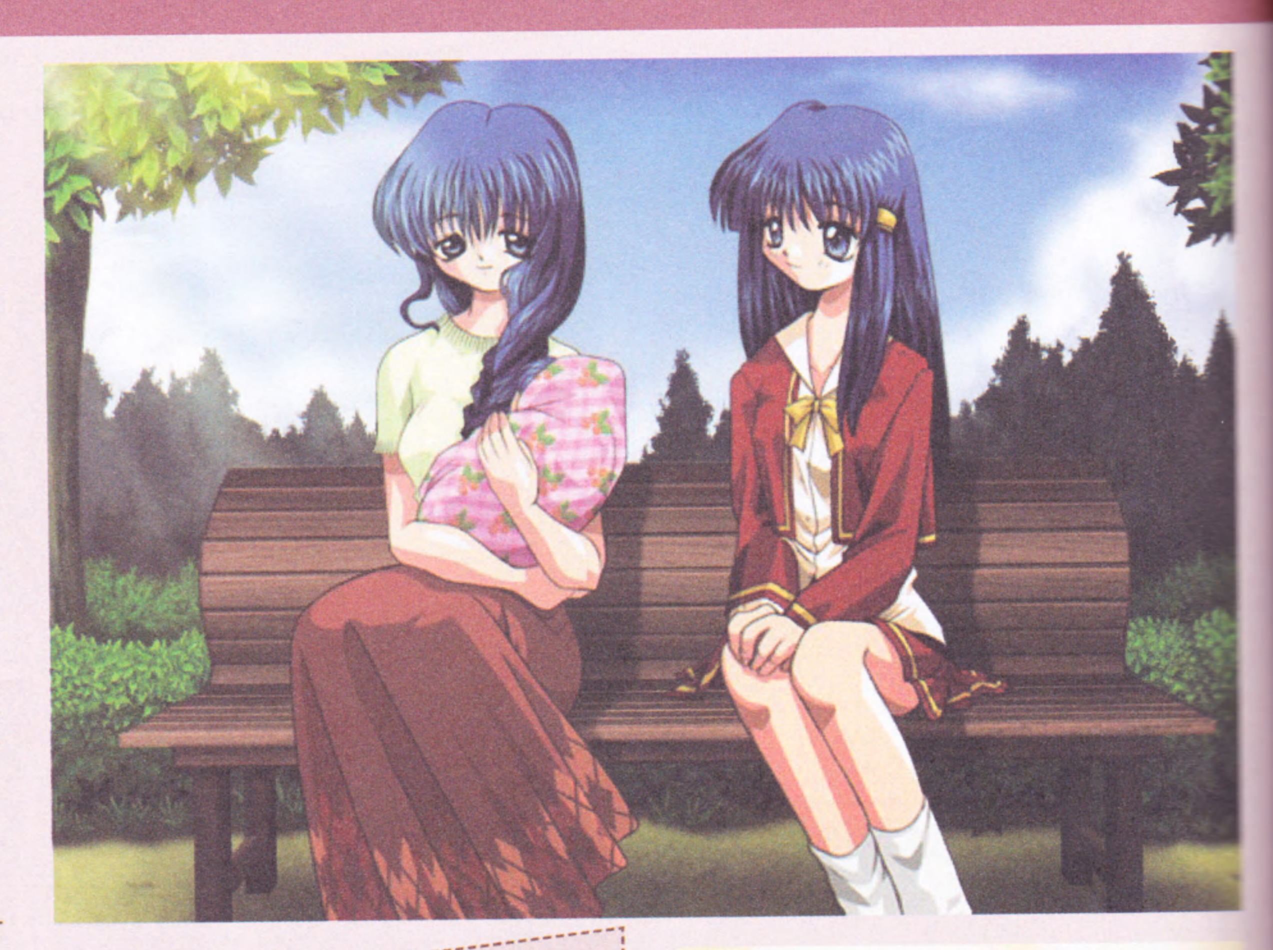
■文/windchaos（KeyFC论坛前超级版主）■责编/JEDI 秋叶 ■美编/晗酱



The Next Mission is…

序曲 Overture

1999年6月4日，一家默默无闻的小会社发售了自己的处女作『Kanon』，当时谁都没有想到这部作品竟然能够占据当年的销量冠军，这家当年的小会社如今被Gal爱好者们亲切地称为“键”，而“键”社的爱好者们也自诩为“键子”。时光荏苒，当年的小树苗十多年后已成长为了业界的苍天巨树，它的名字就是——Key。今天笔者就来带领大家回顾一些Key社的前世今生，再次聆听从那天起一直伴随在我们身边的歌。



时代的前奏曲 Prelude
——各路英才汇Key社前生前身Tactics

在详细介绍Key社之前还是让我们把历史的时钟回拨得更加靠前一些，从Key社的前身Tactics说起。大抵对Key社稍微有所了解的读者都或多或少听说过1998年Tactics发售的『ONE～輝く季節へ』(以下简称『One』)，这部作品虽然不是Key社的作品，但它的制作阵容中已经集结了麻枝准、久弥直树、樋上いたる和折户伸治这些Key社后来的主要Staff，因此也常被人与之后的『Kanon』、『Air』以及『Clannad』三部作品共称为Key社春夏秋冬四部曲，虽然严格意义上讲这样的说法是错误的，因为『One』并非Key社的作品而只能算是Key系的作品。

但如果要从“Key系”作品来追根溯源的话其实再远一点1998年Tactics发售的『Moon』已经集结了上述的所有成员，而更远一点1997年的『同棲』中就已经有樋上いたる和折户伸治的存在了。不过『同棲』与之后的『MOON』以及『One』有着比较大的区别，与其说是Galgame更不如说是更加注重游戏性的工口GAME。而『Moon』的话虽然还是有比较重的凌辱成份的描写，但是从角色细致的心理描写以及当时评价很高的音乐能够看到不少Key系作品的雏形。不过就算追溯到这么久远的过去，说到正统的Key系作品果然还是要从『ONE～輝く季節へ』开始啊(摊手)，一方面麻枝准自己在10周年的访谈之中也是从『One』开始谈起的，可以说是为『One』在Key系作品中的历史地位正了名，另一方面说起泣系游戏(泣きゲー)的鼻祖果然还是『One』啊。

故事还是要从上个世纪说起，果然提到“键”就不免要提到“叶”。1998年注定是Galgame界变迁风起云涌的一年，当时正数Leaf社视觉小说“Visual Novel”大肆发展的时期，前一年视觉小说第三作『To heart』获得了惊人的10W销量，而同时Elf、F&C也都处于鼎盛时期，于是大家得知98年获得销量冠军的是『ONE～輝く季節へ～』之后，所有人都十分惊讶，到底Tactics是何方神圣?

回过头来看『One』当年的一炮而红也是有一定时代背景的，一是正如之前所说Leaf的Visual Novel视觉小说三部曲正好抓住了当年硬件提升的大背景，随着硬件平台的进化，精致的画面(当时看来)以及Galgame从传统的Hgame中剥离开来逐渐形成自己的派系，而『One』在这些的基础上又加强了故事的催泪性也就是我们后来所说的泣度，于是在这样的大背景下『One』一举获得了当年的销量冠军也预示着着一个时代的开始。







作品简介 INTRO

◎同棲

■发售日：1997-05-23
■企画——DON
■脚本——DON
■原画——樋上いたる
■音楽——折戸伸治（がんま）、YET11（吉沢務）

这部作品和后来Key社的关系也就是参与的Staff樋上いたる与折户伸治，当时麻枝准都没入Tactics呢。在当时各个公司开始从传统的HGAME行业向GALGAME转型发展的时候，其实这部作品还是那个年代典型的HGAME风格，DON负责的剧本还是以拔为主。游戏的玩法是标准的调教系的工口GAME玩法。虽然也有文字选项但是文字选项基本不影响剧情走向和结局，真正影响结局的只有游戏里XX度之类的数值。虽然有樋上いたる与折户伸治的加入但并不能看做是Key社的原点。

◎Moon

■发售日：1997-11-21
■企画——麻枝准
■脚本——麻枝准［天沢郁未、巳間晴香、少年］、久弥直樹［鹿沼葉子、名倉由依］
■原画——樋上いたる
■音楽——麻枝准、折戸伸治（がんま）、YET11（吉沢務）

麻枝准加入Tactics后的第一部作品，集结了麻枝准、久弥直树、樋上いたる这些Key社日后栋梁的本作可以说是Key社的起点，而且麻枝准负责了本作的企划以及主要的剧本。要说与之后Key系作品比较大的区别的话就是本作并没有走之后Key系成名的泣系风格，封闭的宗教团体舞台以及凌辱等描写也和之后的作品有明显的差异。因为有折户伸治的存在日后Key系作品中精良的音乐在本作中就已经有所展现，而人物细腻的性格描写也是当时作品特有的。

◎ONE ～輝く季節へ
永遠はあるよ、ここにあるよ
永远是有的，就在这里

■初版发售日：1998-5-26
■企画——麻枝准
■脚本——麻枝准［長森瑞佳、七瀬留美、椎名繭、氷上シュン］、久弥直樹［里村茜、川名みさき、上月澪］、高林伸二［PS版－清水なつき］
■原画——樋上いたる
■音楽——折戸伸治（がんま）、OdiakeS、YET11（吉沢務）、Unison Sound Team

作为Key系春夏秋冬四部曲的第一部作品，『One』不仅已经集结了后来的Key社包括麻枝准、樋上いたる、久弥直树、折户伸治在内的主力成员，同时后人对于这部作品的历史定位更是有着“泣系游戏的鼻祖”这样极高的荣誉。（评价出自本田透「萌えの心理的機能」『萌える男』）若是有人问键子Key系的作品风格是什么，想必很多键子都会这么回答：感动人心让人流泪的剧情、萦绕在耳边久久不能忘怀的音乐、搞笑清新的日常对话、充满幻想风格的世界观、亲情与家族间的羁绊。这些日后在Key社走上神坛的要素，在『One』里面都或多或少有所体现。

与当时流行的一些校园类的Galgame有所不同，企划者麻枝准为『One』加上了一些更加具有幻想特色的设定以及世界观，虽然我们常说“这个世界果然是不真实”的，不过在当时的确是一个划时代的设定，毕竟当时玩家的眼界还停留在『To heart』、『下级生』之类的校园Gal之中，Elf早期的类似『Yu-no』这样的神作虽然幻想但是又和校园恋爱八竿子打不到一起，于是把幻想的特色引入到校园Gal中在当时绝对是前无古人的，同时这幻想的设定又是为了“泣”而服务的，这几个要素一相乘就不难发现『One』能够获得当年销量冠军以及被后人定义为泣系鼻祖的原因了。

『One』中在当时最有颠覆性的设定莫过于“永恒的世界”这个世界观设定了，它可以说是日后『Clannad』中“幻想世界”设定的基础。不过“永恒的世界”在游戏中的描写可是要比『Clannad』的“幻想世界”要抽象许多，游戏中也并没有给出具体的定义只能让玩家自行去理解和猜测。理解了『Clannad』中“幻想世界”的设定再反过来看『One』中“永恒的世界”的设定，理解起来就比较方便了。

『One』的故事大致可以概括为男主角折原浩平在校园中的恋爱故事，与当年的一些校园恋爱Gal相比最大的不同就是上面提到的穿插在故事中关于“永恒的世界”的描写，以及在故事中男主浩平的存在感会慢慢消失，周围的人都会慢慢忘记浩平的存在，只有与浩平最亲近的人（就是被推倒的妹子啦）才能最后想起浩平的存在，Good Ending中与每个女主的再会可以说感动了当时的一大批玩家。而长森瑞佳的“永遠はあるよ、ここにあるよ”（永恒是存在的，就在这里哦）更是成为了一代名台词。关于“永恒的世界”以及主角浩平消失的秘密这里就不展开分析了，以免剧透影响了各位想补完这部作品的玩家的兴致，有兴趣的玩家还是自己接触一下本作然后去查阅一些分析文好啦。

『One』的女主角们在当时看来还是很有特色的，虽然与幼驯染长森瑞佳在游戏开头部分的对话让人看到很多『To heart』的既视感，不知是英雄所见略同还是刻意有过模仿。而转学生七濑留美的设定现在也是屡见不鲜了，不过除此之外失去视力的学姐川名みさき、失声的学妹上月澪、不肯上学的学妹椎名繭、无口的里村茜这些设定很多在当时都是有颠覆性的。这也说明了麻枝准笔下从最早开始写的都不是正常人……

『One』还在2001年与2003年分别发售了一部3话全年龄的OVA以及一部4话18X的OVA动画，相比之下还是4话的工口版更容易理解剧情，而3话的全年龄版就感觉有些意识流过于难以理解了。





此起彼伏的卡农 KANON

——从 Tactics 集体跳槽创 Key 社诞生

在『One』发售之后作品获得了一致的好评，并且夺得了当年的销量冠军，Tactics 可谓是赚得盆满钵满，原本正是公司抓住这一大好时机乘胜追击的时候，不过由于主创人员与公司的想法不合，并且 NEXTON（Tactic 的母公司）社长铃木打算辞退樋上いたる引起了麻枝准的不满，最终樋上いたる、久弥直树、麻枝准和折户伸治等人先后跳到了 Visual Art's，并在之后成立了如今 Gal 界的泰斗 Key 社，如今细细挖掘这段秘史还是能够发现不少趣闻的。说到这里不得不先提一个人，她就是现 Key 社的社长，Key 社当仁不让的原画师樋上いたる。

关于樋上いたる，我们还是更亲切地称她为樋上大妈吧，实在是 Gal 界的奇迹，画了工口 CG 十多年，却没一张用的起来的（逃）。当然这里的重点不是来讨论樋上大妈的画风，这个还是出门右转找完蛋了的国玉，还是来看看从 Tactics 到 Visual Art's 集体跳槽的过程中樋上大妈起到的作用。

当时还在专门学校学习美术的樋上いたる，接触了 Elf 的『同级生』后萌生了在游戏业就职的想法。不过在那个年代学校中还找不到游戏公司相关的求职情报，于是在四处打听之后被一家名为 TGL 的公司选中。当时的游戏还停留在 16 色的年代，樋上いたる一边在公司中学习作画的技巧一边参与了一部名为『Phantom Lady』的作品的角色设定和 CG 工作。或许是由于对『同级生』的向往，樋上いたる更想寻求一份与 Galgame 相关的工作，于是又跳槽到了 Visual Art's 的子公司ボンびぃボンボン并参与了一款名叫『たまご料理』的 PC 游戏的制作。在那之后樋上いたる终于找到了一份与 Galgame 相关的工作，她跳槽到 Tactics 之后在制作『同棲』的过程中认识了折户伸治，又在『Moon』与『One』的制作过程中认识了麻枝准和久弥直树，至此 Key 的主力成员都集齐了。

之前提到在『One』之后这些主创人员的想法与 Tactics 有所冲突于是纷纷萌生退意，我们不知道性格谦和的樋上いたる被 NEXTON 社长辞退的原因，想来想去如果排除性格原因的话，果然还是因为 Tactics 作为一家以重口凌辱游戏为主的公司，樋上いたる的 CG 实在让玩家撸不起来吧（逃）。于是辞退风波之后樋上いたる就利用自己原先的人脉又回到了 Visual Art's，同期一同来到 VA 的还有久弥直树。麻枝准来到 VA 则要稍晚一些，在樋上いたる对 VA 社长马场隆博进行引荐之后也来到了 Visual Art's。其实在麻枝准进入 VA 的时候

Kanon』的剧本企划已经提前进入 VA 的久弥直树手上开始进行了，关于麻枝准与久弥直树的关系以及各种恩怨之后再详细分析。当麻枝准进入 VA 的时候，当时公司的子会社 Key 还没有成立，说起 Key 这个名字还有一些轶话。

在『Kanon』企划正式运作之后，一群人才开始考虑品牌的名字叫什么，最初定下的名字是叫 azurite，这个名字正好和当时 alicesoft 发售的游戏里的男主角名字相同于是就暂定用这个名字，不过麻枝准总觉得这个名字和公司的形象不符，VA 社长马场隆博对这个名字的态度也是不置可否，于是麻枝准就不停地琢磨更适合的名字。直到有一天麻枝准在下班路上看到某个乐器店的招牌名叫 Key，觉得 Key 这个名字比 azurite 的气场更符合，于是在征询了其它 STAFF 的看法后（其实大多都觉得两个都不错）还是在麻枝准的强烈建议下最终采用了 Key 这个名字。而『Kanon』的企划虽然是久弥直树，但是最终的名字同样是麻枝准起的，作为比当时 Key 的社长久弥直树后进 VA 的晚辈，麻枝准却在小小的品牌和作品的命名中有如此大的话语权，或许这也为日后久弥直树出走 Key 社埋下了小小的伏笔……

既然已经提到了麻枝准与久弥直树这两人，在提到『Kanon』的成功之前还是让我们占用一些篇幅来还原历史的原貌，窥探一下两人的关系。笔者之前曾经看到过一篇关于两人作品风格的分析，如果说麻枝准用一个字来概括是"魔"的话，那么久弥直树就是"神"，当时的 Key 社既有魔王又有神的存在。麻枝准在小学时期就喜欢『暗黑城的魔术师』、『龙的洞窟』之类的游戏，可谓是 3 岁看到老，大魔王从小学时候喜欢的游戏都带个魔字。在小学时期麻枝准就开始了游戏剧本的创作，当时就在学校的校报上连载自己的小说，读高中就时候就开始了音乐的作词作曲，大学时代还在角川书店的『ザ・スニーカー』杂志竞赛中投过稿，不过最终止步于佳作赏。

工作之后麻枝准刚开始是想找一份游戏音乐制作人的工作，无奈在向 FALCOM、NAMCO、CAPCOM 等当时知名的游戏公司投递简历之后均以失败，生活往往就是这样，在为你关闭一扇窗的同时又打开了一扇门。在发现自己成为游戏音乐制作人无望后，麻枝准决心转行成为剧本家，不过剧本家这行也不是







一个新人好混的，当时麻枝准的气焰很高，第一目标就是 Alicesoft，不过作为一个没有什么经验的新人怎么可能加入 Alicesoft，最终麻枝准还是加入了一家名为 scoop 的不知名会社。

好景不长，麻枝准还是觉得自己与 scoop 八字不合，在完成了自己在游戏公司的处女剧本『カオスクィーン遼子』之后就主动提出退社。加入了 Tactics 之后麻枝准顿时好像找回了自我，在『Moon』与『One』中又是负责剧本又是负责音乐，个人价值获得了极高的体现。在『One』发售后主创人员与 Tactics 南辕北辙之后麻枝准在樋上的引荐下最终也来到了 Visual Art's.

其实『Kanon』的发售也没有我们想象得那么一帆风顺，当中还发生过两次延期，延期的原因是剧本没有按时完成。如果放在现在这种跳票大家都完全习惯了，不过在当时跳票还是很少见的，所以说 VA 的社长马场隆博做出了以质量优先的决定实在是难能可贵，若是强行按时发售的话，或许后来历史上也就没 Key 什么事情了。剧本的延期最大的原因还是因为麻枝准的不合拍，所以说神和魔是没有办法共存的啊。麻枝准在写剧本的时候与企划久弥直树不合拍，或者说太过一意孤行，最后写出的剧本完全没有和主线接上，按照麻枝准的原话就是写了部壮大的附赠剧本。不过最后麻枝准写的小狐狸真琴线的剧本还是获得了很高的评价，虽然最后还是被诟病跟主线离的比较远、写到一半就变成了童话风格，女主角变成狐狸之类的当时让人无法接受。不过麻枝准跟 VA 社长马场隆博说过『Kanon』的成功在于他跟企划者（久弥直树）的争锋，若是整合性完好分好剧本的担当，妥协地去写剧本的话『Kanon』是不会成功的。而马场也说在周围人眼里麻枝和久弥的关系很不好，正是由于互相把对方作为竞争对手所以才成就了『Kanon』这部作品。不过这竞争的关系并没有持续多少时间，在『Kanon』之后久弥的出走我们放在『Air』部分继续相谈，或许神与魔是注定无法在一起的，不过『Kanon』的成就是毋庸置疑的。

1999 年 6 月 4 日，Key 社处女作『Kanon』发售并毫无悬念地获得了当年的销售冠军，Key 社仅用一作就奠定了自己在 Galgame 界的地位，从此键子在通 Key 社游戏的时候都会准备好纸巾。（想歪的去面壁）

游戏简介 INTRO

○Kanon

■ 初版发售日：1999-6-4
■ 企画——久弥直樹
■ 脚本——久弥直樹［月宮あゆ、水瀬名雪、美坂栞］、麻枝准［川澄舞、沢渡真琴、倉田佐祐理］
■ 原画——樋上いたる
■ 音楽——折戸伸治（がんま）、OdiakeS、麻枝准、I've

Key 社正式成立后的第一作，也是日后我们俗称的 Key 社春夏秋冬四部曲中的冬，『Kanon』以冬天为背景奇迹为主题，讲述了男主角相泽祐一七年后回到雪之小镇与小镇中的少女相遇的故事。具体的剧情相信各位都已经相当熟悉了，这里不再过多阐述了，由于是久弥直树企划的作品，该作风格还是和麻枝准企划的作品有比较大的区别，说白了就是久弥直树不喜欢像麻枝准一样去搞个 XX 世界的精神世界来装 13，同时虽然是男主相泽佑一住在表妹家的设定，比起亲情方面的描写更侧重爱情，这点也于之后 Key 社的一些作品有所不同。

久弥直树担当的三条线中除了月宮あゆ线的设定有些幻想色彩之外，名雪和栞线其实还是比较正统的纯爱故事。相比之下麻枝准的舞线和真琴线就更加具有幻想和童话色彩了，而且从舞的影子上也能看到麻枝准强烈的个人喜好，在之后的作品中这类充满战斗力的御姐形象也往往成了 Key 社作品或者说是麻枝准笔下人物形象的一大代表。从『Kanon』开始 Key 社的每部作品都有一只经典的动物作为吉祥物，『Kanon』里就是真琴捡回来的猫皮罗，当然如果算上小狐狸珍禽（没打错 XD）的话就是两只。另一点从『Kanon』开始的传统就是女主角基本上都有可以卖萌的口头禅，呜咕～

基本上『Kanon』就奠定了日后 Key 社作品的整体基调，前期搞笑日常后期催泪也成为了泣系游戏的基本框架。『Kanon』先后动画化了两次，分别是 2002 年的东映版和 2006 年京都版，关于两个版本孰优孰劣这里不做讨论，只能说是各有优劣还是留给读者自己去评判。

破音的协奏曲 Concerto

——第一次社内矛盾逼久弥直树离社

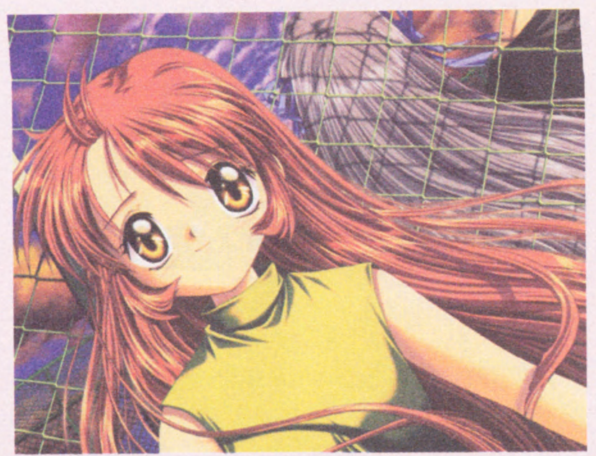
1999 年『Kanon』发售之后可谓是叫好又叫座，Key 社的名字立刻为世人所皆知，原本是 Key 社乘胜追击的时候，却没想到社内却差点因为帮派斗争变成了第二个 Tactics。斗争的核心自然是 Key 社内的魔与神——麻枝准与久弥直树。之前就提到在制作『Kanon』的时候麻枝准和久弥直树就有些不合，甚至由于麻枝准的剧本没有配合上久弥的企划返工重写而导致了发售日的延误。于是『Kanon』在发售之后虽然获得了空前的成功，但是麻枝准却认为这是企划者久弥的成功并非自己的成功，或许在官方 BBS 上月宮あゆ线的口碑高于真琴线的口碑是麻枝这样认为的主要原因。因此麻枝准执意向 Visual Art's 的社长马场隆博提出了离开 Key 想要在 VA 中自立门户成立新的品牌。如果那时马场同意了麻枝准的建议又会如何？只能说如果麻枝准当时离开 Key 自立门户的话，Key 之后肯定无法获得现在的成就，但无论发生了什么，最后的结果都是麻枝准在马场隆博的劝诱下还是继续留在了 Key 并开始了『Air』的企划。

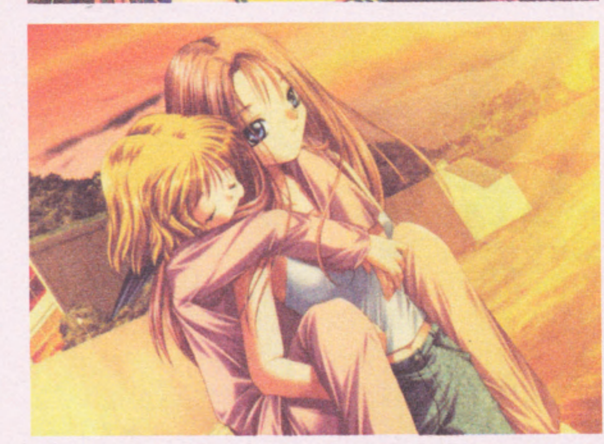
至于当中发生了些什么让我们再次还原历史的拼图，之后在一些访谈中据麻枝准本人所说，当时他与久弥直树先后向 Visual Art's 的社长马场隆博提出了辞呈，于是马场做出了两者留其一的决定，最后在马场向社内其他工作人员询问之后，做出了留麻枝准弃久弥直树的决定。但是事实真的像麻枝准所说的这样吗？让我们仔细来分析一下这次的人事变动，原 Key 社社长久弥直树离开，Key 社的新社长变成了樋上大妈，麻枝准开始了新作『Air』的企划。当时久弥直树可是 Key 社的社长，而且之前由其企划的『Kanon』获得了巨大的成功，那为何 VA 的社长马场隆博选择了麻枝准而没有选择久弥直树，两人的矛盾说开始浮出水面。

事实上久弥直树这个时候真的离开 Key 社了吗？或许只是久弥直树这个名字从舞台上神隐了而已。还是来看一下考据的依据吧，『Air』中负责雾岛佳乃线剧本的是名为イシカワタカシ的神秘人物，イシカワタカシ在业界制作过的作品只有『Air』中的佳乃线，这个人物到底是谁？很多键子提出了他是久弥影武者的说法。从佳乃线的风格来看充满了久弥的感觉，无论是人物属性还是经典台词的相似度像极了『Kanon』中的栞线，在『One』这部作品浩平与瑞佳的对话中 XX 星人也曾出现过，但是剧本的整体水准却又不像以往久弥的作品那么高。于是我们不难做出以下两种推测，一是イシカワタカシ就是久弥本人，在创作过程当中久弥与社内其他成员闹不和，草草完成佳乃线后就离开了 Key 社，最后对于这个作品只能用イ















シカワタカシ的名义来发表。第二种猜测就是久弥最初完成了佳乃线的剧本大纲，但是之后由于某些原因离开了 Key 社，只能由别人顶着イシカワタカシ的马甲继续完成佳乃线。但无论是哪种说法，都与之前麻枝准提到的久弥直树离社的时间线有所矛盾，并不像麻枝准所说的那样，久弥离开以后麻枝准才接下『Air』的企划。关于久弥直树离社后的发展，也有键子考据过『智代 After』与『Little Busters!』中的樫田レオ是否是久弥直树本人，这点放在稍后继续讨论。

从上文的分析不难推测真实的情况应该是麻枝准先劝说马场隆博把新作的企划交给自己来负责，然后在作品制作的中途久弥直树与麻枝准发生矛盾最终离开，这样一来 Key 社新社长选择樋上大妈而非麻枝准也不难理解了，无非是为了平衡势力（其实这个时候 Key 社主力也只剩樋上、麻枝准、折户伸治三个人了……）。但不管怎么样新作的企划总是要继续的，剧本不够只有继续招人，于是在这个时期凉元悠一加入了 Key 社。关于凉元悠一在 Key 社中的作用和地位我们放到介绍『星之梦』的时候详细分析，凉元作为一名小说家在加入 Key 社之前就已经在小说界小有名气，发售过数册小说并获得过幻想小说的优秀奖。凉元悠一加入 Key 社完全是因为之前接触了『Kanon』之后对于企划者久弥直树的膜拜，只不过当凉元加入 Key 社的时候久弥已经离开了……

于是这个时候『Air』的剧本主力就成了麻枝准和凉元悠一，抛开负责雾岛佳乃线的迷之人物イシカワタカシ不谈，麻枝准负责了『Air』中 Dream 线的美凪线 GE（BE 是外注的魁）、观铃线以及 AIR 篇，凉元悠一负责了 Summer 篇。而且凉元当时不仅负责了 Summer 篇的剧本，其实也做了企划协力的工作，虽说原本『Air』整体的架构已经完成但是具体的世界观特别是 Summer 篇的部分并没有完成，在凉元的帮助下才最后完成了 Summer 篇的设定。不过在凉元向大魔王提出『Air』最后的结尾能不能不要那么凄惨之时，得到的是麻枝准否定的答复。若不是麻枝准对悲剧的坚持，或许『Air』就无法达到如今的高度。

2000 年 9 月 8 日，在 Key 社第一作『Kanon』发售后的一年又三个月之后『Air』发售了，从此 Key 达到了和 Leaf 平起平坐的高度共称为键叶，而后人写 Galgame 发展史的时候，也要把『Air』作为一个重要的分水岭。

作品简介 INTRO

◎Air

飛べない翼にも意味があるさ。それが空を飛んでいた大切な思い出だからな。

■ 初版发售日：2000 年 9 月 8 日
■ 企画——麻枝准
■ 脚本——麻枝准 [遠野美凪 -GOOD END、神尾観鈴]、涼元悠一 [SUMMER 編]、イシカワタカシ [霧島佳乃]、魁（まにゃ）[遠野美凪 -BAD END]
■ 原画——樋上いたる
■ 音楽——折戸伸治（がんま）、戸越まごめ、麻枝准、I' ve

之所以说 Air 在 Galgame 的历史长河中是重要的分水岭，是因为『Air』具有开创意义的剧本，不但摆脱了以往 Gal 中仅仅局限于对于爱情进行描写的特点，更加侧重亲情的部分，整部作品的剧本架构也可以说是具有开创性的。『Air』共分为 Dream、Summer 和 Air 三个篇章，Dream 篇讲述了国崎往人在旅行途中来到一个海边的小镇，在这里他发现了三位女主都有可能是他家族世世代代寻找的做着“天空的梦”的少女之后的故事。当通完 Dream 篇三位女主的 GE 之后，玩家会惊讶地发现回到游戏标题画面后标题的背景一变，随之而来的是 Summer 篇，转而讲述了千年之前翼人的故事。Summer 篇过后开启 Air 篇再次回到现代，围绕着翼人的后裔观铃以及晴子之间展开了催人泪下的故事。这样的剧情架构可以说是『Air』首创的，并在之后对 Galgame 界产生了深远的影响，效仿者无数。

比起爱情更注重亲情中感人的描写，这个 Key 社日后的一大特点也从『Air』开始体现出来，国崎往人对神尾观铃更多的是一种亲情的爱，并非以往 Galgame 中男主和女主之间爱情的关系，(所以一直有人诟病『Air』中的工口桥段是多余的) Summer 篇更是通篇描写了柳叶、里也、神奈三人的亲情。到了 Air 篇中，男主往人化身乌鸦只是作为旁观者的视点，晴子伟大的母爱以及海岸边观铃的一声“妈妈”，随后『青空』响起，相信看到这一幕的玩家无不为之落泪。『Air』在 2005 年 1 月以及 2005 年 2 月先后由京都和东映改编成了 TV 以及剧场版动画，相信很多国内的键子都是通过动画版才了解到『Air』以及 Key 社的。笔止于此，突然想起了今年先后仙逝的『Air』剧场版监督出崎统以及观铃的声优川上伦子，在此祝福他们在青空之上也能和神奈一起幸福地飞翔。





民谣与流行乐的结合

——三人三年造史诗巨作 Clannad 诞生

2000 年『Air』大获成功之后，所有
期待着能够尽快玩到 Key 社的新作，没想
一等就是四年……『Air』之后由于久弥直
离开实际上 Key 社社内的剧本家就只剩下
准和凉元悠一了，算上外聘的之前帮忙写
凪线 BE 的魁也只不过三人。『Air』的成
导致了麻枝准不再有想要离开去打造新
的想法，按照他本人的说辞是觉得原本想要
同建立新品牌的画师缘分已尽。

我们无从得知当时在『Air』之前引发
准离开 Key 社一起打造新品牌想法的
谁，不过这样一来麻枝准与樋上这对组合
一直维持了那么多年。但留在 Key 社的
对马场隆博提出『Air』之后的新作自己
做企划也不想写剧本，于是新作的企划
了凉元的手上。怎奈几个月后凉元还是
一部合格的剧本，于是新作剧本的重担
麻枝准的肩上了。

当初企划的时候仅仅设想以小镇为
景，然后慢慢凑齐角色，先是让之前参与
『Air』的魁写了胜平与杏的剧本，之后
麻枝准又先后构思出了各个角色，就这
过去了才逐渐形成三人共同的写作体系。

这个坑越挖越大，三人一写就是三年，当中还把擅长写妹系剧本的丘野塔也一起拖进坑来写春原芽衣线，甚至还出现了凉元悠一陷入低潮。美佐枝线写不下去要麻枝准接坑的状况。最后连麻枝准也掉了链子，他最喜欢的有纪宁线连自己都写不下去，只能让魁接坑。就这样四个人一晃就写了3年，中间还有过3次开发中止的冲动，不过最终他们还是熬过了艰苦的创作期，在『Air』发售之后时隔三年半，2004年的4月28日『Clannad』终于发售了。



作品简介INTRO

◎Clannad

俺たちは、登り始める。長い、長い坂道を。
我们开始一起攀登，这长长、长长的坡道。

- 初版发售日：2004年4月28日
- 企画——麻枝准
- 脚本——麻枝准[古河渚、坂上智代、伊吹風子、相楽美佐枝、春原陽平、宮沢有紀寧－前半、幸村俊夫、草野球]、涼元悠一[一ノ瀬ことみ]、魁（まにゃ）[藤林杏、柊勝平、宮沢有紀寧－後半]、丘野塔也[春原芽衣]
- 原画——樋上いたる
- 音楽——麻枝准、折戸伸治（がんま）、戸越まごめ、traditional、eufonius

说『Clannad』是Galgame史上最庞大的剧本也不为过吧，如果说『Air』中的亲情只局限在家庭的话，那么『Clannad』中就扩散到了整个小镇。如果要用两个字对『Clannad』进行概括和评价的话，相信很多人都会选用"人生"这个词，这已经是最高的评价了，因为在键子心中『Clannad』已经超出一部作品的范畴了，连神作二字都无法形容，它是一种理念、一种人生信仰和信条，除了感动之外更是改变了无数键子的人生观！（笔者已经暴走了）

『Clannad』的名字取自爱尔兰的一只同名乐队，其最大的贡献就是打破了民族音乐与流行音乐的鸿沟，在创作中不分界限加入了各种音乐元素，取这样一个名字也反映了『Clannad』世界观之大以及麻枝准的野心，事实证明他做到了。

『Clannad』共分为学园篇和After Story两部分，其中学园篇可攻略的路线就多达前无古人之后估计也不会有来者的惊人的13条！作品采用了光玉这个和幻想世界挂钩的设定，只有集齐8颗光玉后才能进入After Story的路线，而AS三周目全通收集齐13颗光玉之后标题画面树下的光玉就会变成幻想世界的少女。学园篇13条路线抛开棒球线以及不进入任何女主线的春原阳平的BE线，也有11条路线可以攻略，其中不仅有一般Galgame中和爱情相关路线，还有很多着重描写亲情的路线，比如春原兄妹线更多的笔墨都花在兄妹之情上，而幸村俊夫更是男主冈崎朋也的老师。可以说『Clannad』更加抛开了原先Galgame







中一条路线只能攻略一个女主角的传统，在麻枝准看来一条路线就是反映小镇中的一个人的人生，当然其中有爱情有亲情也有友情，这些交织在一起就汇聚成了整个小镇，光玉中折射出的是小镇中每个人的人生。

而 After Story 更是涉及到了男女主角岡崎朋也和古河渚（结婚后就是冈崎渚了）的婚后生活，从同居到求婚最后到分娩生子都有详细的描写，和现在很多 Galgame 最后的结局就是一晃十年后抱着个小孩的 CG 图相比，『Clannad』将人生的各个重要过程描绘得淋漓尽致。最后三周目的选项以及 TE，无论看多少遍都泪流满面。『Clannad』的介绍就点到为止，相信如果铺开分析『Clannad』中的剧情或是幻想世界另开一篇文章都可以，什么是幻想世界也请读者自行考据了。此外学园篇剧本之庞大也让『Clannad』成为了史上剧情完成度最难 100% 的游戏，如果用网上爱好者自制的查看剧本阅读率的工具，相信很多人就算打出了 AS 的三周目 TE 剧本，阅读率也只有 70% 上下，学院篇中很多 Event 会根据男主角朋也认识的女主角的数量以及关系的不同出现不同的剧情和台词，更不要说那些选择队友的 Event 以及一些特殊的事件分支，这也直接导致了『Clannad』的剧本量成倍的增加同时也让作品的制作周期拉长了很多。

『Clannad』在 07 年 9 月由东映改编成了剧场版动画，同年 10 月由京都改编成了 22 话的 TV 版，次年 10 月 After Story 部分也改编成了 22 话的 TV 版动画。动画版相信各位也都很熟了不再多费笔墨。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

旅行的终点
作者：xeph 出品：Collateral Damage Studios 提供：xeph
http://www.collateralds.com

Serenade

浪漫忧郁的夜曲

——『星之梦』与凉元悠一的出走

『Clannad』3 年磨一剑，出鞘必锋芒，作品获得了空前的大成功，不过主要剧本的麻枝准也早就写得脱力了，Key 社下一部作品的企划也就自然而然交到了社内另一位剧本家凉元悠一的手上。这回凉元悠一虽然没有捣鼓出一个长篇大作的企划，不过最后也交出了『planetarian ～ちいさなほしのゆめ～』（以下简称『星之梦』）这样一部优秀的短篇作品。

其实凉元悠一在 Key 社内几年的境遇还是十分悲催的，当年因为被『Kanon』所感动而加入了 Key，结果入社后发现自己敬仰的久弥直树已经与麻枝准闹不合被气走了，而经过『Air』的 Summer 线后，在『Clannad』中作为社内仅有的第二位剧本家仅仅完成了琴美这一条路线的剧本，美佐枝线的剧本还写到一半就自己陷入了低潮最后只能把坑交给麻枝准。『Clannad』之后终于自己独力捣鼓出一个短篇企划，虽然单独拿出来看也是一部佳作，无奈 Key 社的光环以及『Air』和『Clanand』之前的荣耀摆在那，『星之梦』之后在 Key 社郁郁不得志的凉元悠一终于被辞退，离开了这个他曾经向往同时也工作了 5 年的地方。

凉元悠一的辞退一言以蔽之其实和久弥直树当时的情况一样，都是因为和大魔王麻枝准合不来。2006 年的 1 月 1 日凉元悠一在个人网站上公布自己在 2005 年的 9 月就已经被 Visual Art's 解雇，并在文中强调自己与樋上いたる、马场隆博社长等前同事依旧保持良好的关系，暗指麻枝准利用自己在社内的地位逼走自己。当天下午麻枝准在 mixi 日记中发表回应，内容是对某旧同事的强烈谴责，指某人玩忽职守以为自己是艺术家并没有当社员的资格理应被解雇。经过这么一番嘴炮，Key 社内部的矛盾在久弥直树之后再次浮现在了台面上。

其实凉元悠一在 Key 社社内的这 5 年里还是有比较大的妥协的，如果读过他在入社前的『青猫の街』以及离社后的作品『菩提树庄的暗狩姬』的话，可以清楚地看出凉元在写小说时候的风格与其在 Key 社内写剧本时候的风格是有比较大的区别的。另一方面凉元作为小说家出身其剧本本来就有些不太适合 Galgame。其两部比较独立的作品『Air』的 Summer 篇以及『星之梦』都更像是电子小说而没有任何分支选项，『Clannad』中进入琴美线之后的分支也是可有可无的。与『Clannad』作品整体多如牛毛让人抓狂的选项海完全不符。他在 06 年年底发售的『菩提树庄的暗狩姬』后记中这样写道："作为小说家已有 10 多个年头，然而出版的书却少得可怜，自己的书在书店里几乎从未看见过——于是辞退了自己之前所在 5 年的游戏软件公司。"潜在意思是 Key 还耽误了凉元悠一的发展，Key 的作品还不如自己的那些小说重要。

总之，在 Key 的 5 年里凉元并没有获得自己想要的东西，留给键子的也只有『Air』的 Summer 篇以及『星之梦』。离开 Key 社之后的凉元一边在兼顾自己小说家事业的同时还加入了 Leaf 的大阪开发室，参与的游戏『ジャスミン』目前还发售日未定。







作品简介 INTRO

◎planetarian ～ちいさなほしのゆめ～

天国をふたつに、わけないでください
请不要将天堂分开

- ■ 初版发售日：2004 年 12 月 6 日
- ■ 企画——涼元悠一
- ■ 脚本——涼元悠一
- ■ 原画——こつえー（駒都えーじ）
- ■ 音楽——戸越まごめ

在『Clannad』半年后发售的『星之梦』是 Visual Art's 的第 4 部作品，同时也是 Visual Art's 所提倡的“Kinetic Novel”的第一部作品。可能很多人对于“Kinetic Novel”这个概念并不是很了解，说的简单一点就是“网络销售的电子小说”，顾名思义 Kinetic Novel 的主要特点一是由网络销售（通常是 Yahoo!BB），其次是纯粹的电子小说没有任何分支以及选项。Kinetic Novel 中比较著名的还有 ocelot 发售的『神曲奏界ポリフォニカ』。

可惜 Visual Art's 在『星之梦』之后并没有坚持 Kinetic Novel 的路线，一方面与后来 Key 社作品所追求的游戏性有所不符，这个我们在谈到『Little Busters!』的时候再展开分析，另一方面其实网络贩售的形式也禁锢住了用户群，2006 年 4 月 28 日『星之梦』又发售了有女主语音的盒装版。

『星之梦』的故事发生在近未来，背景为世界大战的 30 年之后，虚拟猎人来到了一座因为战争而被废弃的都市来寻找可用物资时，遇到星象馆的招待机器人星野梦美的故事。从设定也可以看出比起麻枝准喜欢搞那些更加精神化的 XX 世界，凉元悠一的世界观还是更加写实的。作品也并非 Key 社一贯的亲情与爱情主题，而是更趋向于讨论 Android（人形机器人）的作品。

但是 Key 社泣系的风格还是不变的，星野梦美最后的那句“请不要将天堂分开”相信也赚得了不少玩家的眼泪。『星之梦』在 PC 盒装版和 PS2 版初回特典中都附赠短篇小说集并在之后被 DRAMA 化。



失败的间奏曲 Intermezzo

——Key 社风格调整与『智代 After』

2005 年的 Key 社用一句话来形容的话就是失之东隅收之桑榆。桑榆是『Air』的动画化，年初东映的剧场版和京都的 TV 版让更多非 Galgame 玩家了解到了『Air』也了解到了 Key，而东隅就是 Key 社的黑历史『智代 After』。

虽说从 Key 社成立之初马场隆博和麻枝准就一直坚持着走精品化的策略，但是像『Clannad』这种 3 年半的的开发周期实在让人抓狂，看看其它公司都一个接着一个的 Fan Disk 捞钱，毕竟作为一个商业公司多赚钱才是最重要的，于是『智代 After』的企划被提上了日程。其实麻枝准提出『智代 After』的企划的原因很简单，就是出于对角色的爱。在介绍『Kanon』的时候就有提到，麻枝准特别喜欢像川澄舞和坂上智代这种强气御姐型的角色，于是在麻枝准的强烈个人意愿下『智代 After』就诞生了，但是结果却证明这是 Key 社历史上最不成功的一部作品。

『Clannad』之后 Key 社求新求变的态度显而易见，从『星之梦』以及『智代 After』的原画都不是樋上大妈就能看出，如果说『星之梦』中駒都えーじ的画风与凉元悠一的文风结合得恰如其分的话，那么『智代 After』中フミオ的原画就是让玩家诟病的一大主要原因了。所以说玩家都是口嫌体正直的，虽然一直抱怨樋上的画风，但是至少在当时没有樋上脸的『智代 After』玩家都不买账啊。『智代 After』请来フミオ其实也是麻枝准的一意孤行，纯粹是因为自己喜欢其画风，就连フミオ自己最初在接受麻枝准邀请的时候也提出了绝对会被认为画的是冒牌货的担忧。事实证明这并非杞人忧天，对于一部外传作品来说保持原有的原画阵容还是很重要的，不然玩家只能问小姐你哪位了。

在『智代 After』开发的时期凉元悠一和麻枝准的社内矛盾已经爆发只不过还没浮出水面，好在这个时候大魔王的身边又来了一位新的剧本家——樫田レオ。说起樫田レオ曾有日本玩家猜测真实身份就是 Key 社原社长久弥直树的马甲，在日文中樫田レオ倒过来读就是“我是鹿”的意思，而鹿又是久弥的爱称。在『智代 After』中樫田レオ与麻枝准的配合之默契堪比『Kanon』时代神魔相存的日子，根本看不出作品是由两个人写的。而作品中的一些关键词如『智代 After』中鹰文的田径对应『Kanon』中的名雪、『Little Busters!』中西园美鱼的伞对应『One』中的里村茜，还有那相似度极高的文风以及几处台词。不过这些推测始终没有决定性的证据，就如『Air』里的另一位神秘剧作者イシカワタカシ一样，究竟是久弥的马甲、影武者抑或只是一位单纯的崇拜模仿者，我们不得而知。



作品简介 INTRO

◎智代 After

It's a Wonderful Life~

- 初版发售日：2005 年 11 月 25 日
- 企画——麻枝准
- 脚本——麻枝准、樫田レオ
- 原画—— フミオ
- 音楽——折戸伸治、戸越まごめ、麻枝准

说『智代 After』是 Key 社的黑历史也不为过，这部作品可以说是 Key 社转型的一次失败的尝试，失败的原因有以下几点，一是上文谈到的原画从樋上大妈换成フミオ之后『Clannad』老玩家的不买账，另一方面作品的世界观并没有继承『Clannad』中幻想世界以及光玉的设定，只能说抛开这些装 13 的设定就一点也不 Key 了。

大概是樋上大妈的原画对于玩家来说怎么也撸不起来吧，一直以来 Key 社的作品中H Scene 都是可有可无的，『智代 After』终于换了个原画师了，那就终于能用的起来了吧。不知道当时麻枝准是不是这样的心态，造就了『智代 After』以啪啪啪作为了一大卖点，其实相比其它会社的 Galgame 来说『智代 After』的エロ桥段已经算少的了，但是开场仅 3 分钟就来上几段啪啪啪之后再开始讲正式的剧情，这种做法导致了很多『Clannad』过来的纯爱党揭竿而起（『Clannad』可是全年龄没有任何エロ的）这种事情估计 Key 社以后再也不敢做了。

抛开这些为人诟病的地方，其实『智代 After』的剧本也有些中规中矩，经过了『Clannad』中的各种催泪键子的泣点都有所提高，『智代 After』中的催泪感觉有些牵强。有种为了泣而泣的感觉，一时有些令人担心麻枝准江郎才尽。不过作品中也有一些尝试虽然当时并不讨好但后来还是被 Key 坚持下来了。从作品中加入的迷宫类 RPG 可以看出转型期的 Key 想要在剧本之外的游戏性上寻求发展。从后来的作品中来看这一转型还是相当正确的。





再一次的幻想曲 Fantasia

——重整旗鼓与再度辉煌

在『智代 After』之后，06 年的 Key 社进入了一个振荡期，从元月一日的凉元悠一和麻枝准的嘴炮开始就注定了这一年的不顺。从『Clannad』到『智代 After』的反响落差让麻枝准心情跌落谷底，之后又通过其 mixi 博客爆出患有抑郁症，尚未结婚的麻枝准脑内一直幻想有一个三岁的女儿，这症状不免让人联想起『Air』中麻枝准本人负责的远野美凪线中美凪的母亲的相似症状，于是郁郁不得志的麻枝准向公司请求了一个 1-2 个月的休假。

虽然麻枝准个人在 06 年这一年里因为种种原因而不顺，但是 Key 社整体的运作还是不断良好地向上发展。06 年『Clannad』和『星之梦』先后发售了 PS2 的移植版，和其它 Gal 会社移植 = 炒冷饭的概念不同，由于 Key 社之前的这些作品最早的 PC 版都是没有语音的，所以追加了语音的 PS2 版的发售还是诚意满满的。这里插一句，当年 Key 社的作品在『智代 After』之前 PC 初版都是没有语音的，光看剧本和 BGM 就能让玩家感动得泪流满面，其催泪功底实在在业界无出其右者。另一边经过了 05 年『Air』TV 版与京都动画的联姻，06 年的 10 月『Kanon』TV 版的京都重制版亮相荧屏，虽然在 2CH 和国内一些论坛上老的键子由于



京都版的一些改编和原创问题一直坚持自己是旧作东映版的支持者，一时引得新老键子纷争一片。不过在这内部口水仗的同时也从侧面反映了在京都的动画化后，Key 社的认知度和受众群有了一个大规模的提升，相信国内的很多玩家还是在这一时期才开始接触 Key，渐渐地『智代 After』的失利也就被抛在脑后了。

于是休假归来的麻枝准也开始了全年龄新作『Little Busters!』的企划，每次 Key 社新作麻枝准身边的剧作家都换了一个又一个，而这一次出现的是被麻枝准钦点为自己接班人的都乃河勇人。都乃河作为麻枝准亲自招入社内的员工，大魔王对他的重视程度可见一斑。入社后为培养其能力，都乃河先是写了『智代 After』移植 PS2 版的追加剧本部分，之后就一同参与了『Little Busters!』的剧本写作，并接下了神北小毬和来谷唯湖两条主线还负责了 ED『Alicemagic』的作词，大魔王也本着下次作品就交给都乃河来企划的念头对其开始进行培养。剧本团队又加入了外聘的城桐央，还有之前参与过『智代 After』并一直被认为可能是久弥直树影武者的樫田レオ，新作就在这样一个看似很不错的环境中进行着。

就在 Key 社第 6 作『Little Busters!』正在紧锣密鼓开发的过程中，07 年 2 月号的『Comptiq』杂志突然爆出了麻枝准作为剧本家要封笔的新闻，虽然现在我们知道这只是大魔王的一时之言，但当时还是引得键子一番议论。在『智代 After』的滑铁卢之后大魔王是不是真的江郎才尽之类的议论层出不穷，而麻枝准当时只是宣称自己想写的东西都已经写完了没有想要写的东西了而已。

事实上在『Little Busters!』的制作过程中，麻枝准除了企划之外也仅负责了棗鈴这位第一女主角的主线而把其他主线交给其他脚本家，培养社内接班人都乃河之心路人皆知。当然在后来 18X 版『Little Busters!EX』中麻枝准又亲自负责了新增的朱鷺戸沙耶线这就是后话了。总之，在 2007 年 07 月 27 日，全年龄版的『Little Busters!』发售了。



作品简介 INTRO

◎Little Busters!

悪をせいばいする正義の味方ひとよんで…リトルバスターズさ！

我们是驱除邪恶的正义使者。 大家把我们称作…Little Busters ！

■ 全年龄初版发售日：2007-07-27
■ Little Busters!EX 发售日：2008-07-25
■ 企画——麻枝准
■ 脚本——麻枝准［棗鈴、朱鷺戸沙耶］、都乃河勇人［神北小毬、来ヶ谷唯湖、笹瀬川佐々美］、城桐央［能美クドリャフカ、三枝葉留佳、二木佳奈多］、樫田レオ［西園美魚］
■ 原画——樋上いたる、Na-Ga
■ 音楽——麻枝准、折戸伸治（がんま）、戸越まごめ、Manack、川相湊（PMMK）

本作是 Key 社的第 6 部作品，2007 年7月发售了 PC 全年龄版，次年 7 月又发售了 18X 的 PC 版，作品在发售前就通过『电击 G's Magazine』进行了四格漫画的连载。作为麻枝准企划的作品自然也在世界观方面做足了文章，只有通完 5 位女主角线后才能来到女主 铃的 TE，TE 之后才能来到揭开 LB 世界观的 Refrain 线。

其实要从剧本的泣度来说，要达到『Clannad』的高度已经相当困难了，于是在『智代 After』之后 Key 社就一直在游戏性上有所探索，虽然在『智代 After』中迷宫探索 RPG 小游戏并不是非常成功，但是在『Little Busters!』中两个主要的小游戏格斗系统和棒球游戏的可玩度还是相当高的，甚至有不少玩家多周目就是为了收集格斗系统中的称号以及追求棒球游戏的高连击以及高得分。虽然 果对这些小游戏苦手的话，在进行主线的 关闭小游戏也不影响体验纯剧本的乐趣， 还是推荐在第一次游戏时尽量去体会小游戏 乐趣和 Little Busters 的成员通过小游戏 欢闹而产生的羁绊与友情。在 EX 中沙耶 加入了迷宫 RPG 的要素，格斗、棒球、 RPG 这些不难看出大魔王的恶趣味， 『Clannad』中朋也和秋生的棒球对决可是 到一生的幸福啊。

如果说『Little Busters!』在剧本上是 乃河奠定为社内麻枝准的接班人的话， 也把 Na-Ga 奠定为了社内樋上的接班人。 『Little Busters!』开始，Key 社的 CG 画阵容中加入了 Na-Ga，这位从『Air』 就一直在 Key 社打杂的画师终于从给樋上 打打下手画画背景立绘什么的被扶正了。 键子终于不用再看樋上脸了。不过这次 Key 也吸取了之前『智代 After』中的教训， 画还是樋上的名字，不过明眼人都知道 和大妈都从这作开始逐渐退居幕后了。





从那天起一直伴随在我们身边的歌

Key's Song

——Key社迎来十周年

虽说剧本上要达到『Clannad』的高度十分困难，Key社另辟蹊径在保持剧本水准的同时增加游戏性的做法也使得『Little Busters!』成为一部佳作，虽然先全年龄再工口版追加剧本的做法引来些许微词，不过最初看到CV阵容的时候敏锐点的玩家也都能猜出个大概，于是当CV在EX版中集体脱掉马甲的时候大家也只有会心一笑了。事后麻枝准的封笔宣言也被事实证明只是他一时的心血来潮，都乃河勇人与Na-Ga也顺利扶正上位，Key社可谓是一路高奏凯歌朝着多元化的方向发展，在企划新作的同时也开始了坐吃山空的日子。

从2007年7月的『Little Busters!』到2010年6月的『科多Wafter』，Key社除了一部追加了工口剧本的『Little Busters!EX』就再无新作，不过这两年Key社也没闲着，靠着动画影响力的扩张把原先的旧作又拿出来炒了一遍冷饭。『Kanon』、『Air』、『Clannad』和『智代After』先后移植PSP，『Clannad』还在08年发售了XBOX360版引发了不小的轰动。

一度因为『偶像大师』和『Clannad』的关系，XBOX360成了日本宅男的第一选择，这些移植作品中除了『Kanon』的PSP版语音不完全外其它的几部都可谓诚意很高。能让Key社这么遍地开花或许还是『Clannad』动画版带来的影响力，07年10月和08年10月京都分别制作的『Clannad』与『Clannad AS』所造成的影响力相信已经无须笔者过多介绍了吧，真希望早日能够看到『Little Busters!』的动画版。

时光荏苒已经到了2009年，距离文章开头笔者介绍的Key社成立一晃也已经过了十个年头。由于Key社成立的日期已经不可考了，于是通常都把2009年2月28日的“Key 10th MEMORIAL FES”这天定为十周年的日子，从当年办公室里只有6名员工的小作坊发展成如今Galgame界的苍天巨树，相信在笔者挖掘到的故事之外的趣事还有很多很多。

在为期两天的Key社十周年纪念活动中不但可以看到历代作品的展示，还能现场近距离听到折戸伸治、樋上いたる、ちろ的Talk Live，『Clannad』剧作家魁、都乃河勇人和各位声优的脱口秀，以及麻枝准自弹自唱的小型演唱会，没有亲赴日本参加这一具有历史意义的活动实在是笔者人生中的一大遗憾。

人生的赞歌 Life's Hymn

——音乐成就初斩获的『Angel Beats!』

2009 年对于键子来说除了 Key 社十周年的纪念活动外，另一大惊喜就是麻枝准企划的原创动画『Angel Beats!』了。其实最早在 07 年的时候在『Little Busters!』的四格漫画版中就透露过相关信息，结合 07 年 Key 社的另一位曾经的元老久弥直树负责剧本的原创动画『Sola』，笔者不免要猜测这是魔与神的暗中较劲。当然这些猜测并没有什么根据，不过历史这东西往往十分有趣，看似不合的两人追求的不同道路最终却又殊途同归，『Sola』的动画并不算成功，虽然『Angel Beats!』也并未强到哪去，但相比之下还是魔王略胜一筹。

在『Angel Beats!』中麻枝准不但负责了动画的企划和剧本，连动画的音乐也一手包办，创作出了诸如『Crow Song』、『一番の宝物』、『My Soul,Your Beats!』这样脍炙人口的曲目，并捧红了 Girls Dead Monster 这样的组合，如果说在『Angel Beats!』中麻枝准首次负责动画剧本的表现差强人意的话，那么他在这部动画中表现出来的在音乐方面的造诣就有目共睹了。认真阅读此文的读者可能还记得在文章开头部分介绍麻枝准的时候说过他最早在加入游戏界成为一名脚本家之前的愿望是成为一名音乐制作人，看来麻枝准那么多年来还是不忘自己的梦想并在十多年后终于在另一领域达成了自己年轻时候的梦。联想一下 Key 社十周年庆典活动中麻枝准并非以一名脚本家的身份出场和几名剧本家一起进行脱口秀，而是举办了自弹自唱的演唱会，再结合之后的作品中麻枝准都并未实质性地参与剧本工作，在『Rewrite』中也仅是作为 QC（质量监督）参与制作，虽然在剧本方面并未完全封笔，但 Key 社十周年之后的麻枝准，我们更多的还是会在音乐上聆听他的声音。







其实在『Angel Beats!』中不难挖掘出这样的痕迹，各位不知道是否还记得 SSS 中有一位叫做的 TK 满口英文的人物，其实 TK 就是 TM NETWORK 的缩写，而 TM NETWORK 是麻枝准高中时期很喜欢的小室哲哉成立的一个音乐团体，TK 的绝大多数台词都捏他自 TM 的歌曲，麻枝准也多次在一些访谈中谈及自己学生时代接触音乐的生涯时总是提起小室哲哉和 TM NETWORK，可以说这也是麻枝准对于自己学生时代偶像的一种致敬。『Angel Beats!』播放期间还一度传出了麻枝准操劳过度病倒的消息，尽管之后表明并无大碍但也从另一个侧面反映了麻枝准在这部动画中倾注的爱。动画完结之后在一次京都大学的演讲中，麻枝准曾表示会把这部作品 Galgame 化，不知道游戏化之后的『Angel Beats!』又会给我们带来一个怎样的惊喜。先动画再游戏这样的模式在圈内貌似只有 5pb. 当年的『Myself;Yourself』曾经做过。『Myself;Yourself』的动画相当于游戏的预告片，留下了许多的谜团，但『Angel Beats!』的动画相对来说已经是一个完整的故事了，虽然由于动画篇幅问题，很多剧情都节奏有些问题，但不知这次麻枝准会在游戏中给我们带来什么新的惊喜。





作品简介 INTRO

◎Angel Beats!

人生对我来说是仅有一次的

- 原作、系列构成、编剧——麻枝准
- 导演——岸诚二
- 角色原案——Na-Ga
- 原创音乐——ANANT-GARDE EYES、麻枝准
- 音乐制作——Visual Art's、1st PLACE
- 动画制作——P.A.Works

这部动画相信各位已经相当熟悉了，之前 2DM 中笔者也有详细撰文分析过，作为 Key 社第一次自己涉足动画从商业角度讲还是相当成功的，至少 GDM 的几张专辑和单曲销量都很喜人，麻枝准在音乐方面证明了自己的造诣，而 Key 社的第二原画师 Na-Ga 再次被扶正，虽然开始的时候由里的人设被网友戏称为假团长不过事后证明还是相当成功的。





永不完结的叙事曲

——十周年之后的 Key

在十周年之后，大家对于 Key 社的关注度都落在了在 2008 年愚人节上公布的全年龄作品『Rewrite』上（本刊有多期文章提到该作）。而在 2010 年的 6 月 Key 社还发售了『Little Busters』外传性质的 Fandisc『Kud Wafter』。2011 年 6 月 24 日，键子翘首期待的新作『Rewrite』发售，从此 Key 社的历史又翻开了崭新的一页。

作品简介 INTRO

◎Kud Wafter

- 发售日：2010 年 6 月 25 日
- 企划——魁
- 脚本——城桐央
- 原画——Na-Ga
- 音乐——清水平一

这部作品可以说是最不像 Key 的一部作品，从制作阵容就可以看出，其实本来就没有多少人对这部『Little Busters!』外传性质的作品的质量有多大的期待，反倒是一些相关的造势活动忙得不亦乐乎，比如库多的痛车巡游日本之类的。

作品的企划是 Key 社的老朋友魁，可以看出 Key 社的主力都在填『Rewrite』的坑，而只分了小部分的战力去制作这样一部外传性质的作品，虽说最后的结局还是有一些 Key 系以往作品泣的感觉在里面，不过总体来看只是一部外传作品。作品从『Little Busters!』本篇开始的时间点开始，讲述了暑假里理树和库多同居时发生的故事。其实作品的构成和 Key 之前的一部外传性质的作品有点像，理树开始的时候也变身为啪啪啪大魔人，不过由于有了『智代 After』的前车之鉴玩家也乐于接受这样的设定，而且至少这次没有把原画换掉。『Kud Wafter』的名字取自库多口癖“わふー”与 After 的合体。其实这部作品最大的意义在于限定版里赠送的『Rewrite』的试玩版，相信很多完结买回本体后先塞入光驱的是试玩版而不是『Kud Wafter』的本体吧。

◎Rewrite

- 发售日：2011 年 6 月 24 日
- 企划——樋上いたる
- 脚本——田中ロミオ［神戸小鳥、千里朱音］、龙骑士 07［此花 ルチア］、都乃河勇人［鳳ちはや、中津 静流］
- 原画——Na-Ga
- 音乐——折户伸治、麻枝准

麻枝准退居二线只负责音乐和整部作品的质量监修（其实就是挂个负责人的名），而把





作品的企划整个扔给了樋上大妈，樋上大妈其实在『Clannad』之后的作品中已经很少负责原画和CG，这些任务都交给了后辈 Na-Ga，这次负责作品主要世界观构成和主线人物剧本的是田中罗密欧，至于那麻枝准社内传说中的接班人都乃河勇人嘛，作为一个写手还是相当高产的，只不过要接下企划和世界观设定的这个重任看来目前还未够班，作为麻枝准钦点的接班人不知道都乃河的未来是否会走上之前麻枝准的两位搭档久弥直树与凉元悠一相同的道路，希望他能早日独挑大梁。

负责世界观的田中罗密欧写出了一个与以往 Key 社风格完全不同的世界观，具体剧情分析在上上期 2DM 上有详细说明，这里就不再展开了。虽然风格不同但截止到发稿时 Rewrite 的销量已经达到 11W 了，从销量上可以算是转型成功了吧。



今年『Air』的剧场版监督出崎统以及神尾观铃的声优川上伦子女士先后仙逝，谨以此文祭奠两人的在天之灵，最后用『Air』中国崎往人的一句台词来结束这篇长长的、长长的 Key 社历史回顾——

不会飞翔的翅膀也有存在意义，那就是在天空飞翔过的珍贵回忆。▲



GAME 赤印

■ Brand	Hollowings
■ Gener	毁灭与救赎的恋爱 ADV
■对应平台	中文简体 Windows XP/Vista/7
■发售日期	2012 年春发售预订
■价格	未定
■种别	17 禁【暂定】
■原画	CEXO niu
■脚本	CEXO 子厉 等
■ CG 阅览	有
■回想	有
■音声	男主角以外全语音【暂定】

Story

——转学，进入班级，自我介绍，安排座位。
对待任何人都显得亲切而随和的少年似乎很快的就融入了新的班级中。
似乎没什么不自然的地方——除了少年偶尔会对身旁一直空缺的座位投以关注的目光。
同学们则友善的提示新来的少年不要太接近那个尚未谋面的同桌。
少年对于同学的关心报以笑容，却似乎仍旧对身旁空缺的座位显得十分在意。
直到夕阳落下，教室已经空无一人的时候，姗姗来迟的少女才出现在空缺了一天的座位上。
——「你好，从今天起我就是你的同桌了，还请多关照。」
少年主动走向少女，同时报以友善的微笑。
——「你好，请多关照。」
少女以不亚于少年的程度予以了同样友善的回应。
——「顺带,我来到这里的唯一目的就是将你杀死。请多指教。」
少年不动声色的说出这句话以后，少女似乎也没有表示出特别的反应。
——「那还真的希望你能多多包涵与指教了。」
少女脸上的笑意，丝毫没有减弱的迹象。
于是，boy meets girl...

这里没有偶然的邂逅，讲述的或许也不是“恋爱”的故事。
信任，谎言，咒杀 ... 伪善。
围绕在夜与杜林的背后有多少被隐藏的真实？两个人的命运何去何从？
Hollowings 酝酿了 X 年献上的大系——《朱红》之序章《赤印》，就此拉开帷幕 ...

Check Point

本作与《紫罗兰》系列的关联？

《赤印》讲述的是《紫罗兰》系列主人公杜林浩儿时便死于反噬的咒术师父亲年少时的故事。

从紫色的哀伤到咒术的真髓，《紫罗兰》系列中未尽的谜团，杜家宿命的系谱也会在本作与接下来的《朱红》中伴随着更加浓厚的世界观逐渐纽解开来。



因为初次的暗杀任务而进入单柏市的主人公杜林，邂逅了名为曦夜的少女。偶然触发的感情，会为任务增添怎样的变数？－九色－新章，绝望恋爱 ADV《朱红前传・赤印》，开发资料初公开！

黎 曦夜

知名慈善家、企业家的女儿。
虽然是女儿，却没有随父姓，而仍然挂着因为未知理由去世的母亲的姓氏。
脸上一直挂着淡淡的笑容，却不和任何人交心的奇怪少女。
也因为如此，即便有着姣好的容貌和显赫的家庭背景，在同学的风评中却并不是很好。
从不和任何人提起自己生父【洪万雷】有关的事情，面对他人乃至媒体的一些问题，她的回应也只有沉默的微笑。
对于和她有关的各种流言，她似乎也显得毫不在意。
偶尔会轻轻抚摸着挂在自己左耳上的十字架，流露出空洞的神情。



琳

谜一样的幼女，一切都是未知。
据说会是下一作的女主角，但实际情况如何
仍是未知之数…
迷一样的幼女，一切未知。

九方 空

因为那双略有些渗人的无神双眼，所以仅看外观就显得不那么普通的少女。
但与外貌相对的，似乎是个非常和气的人。因此虽然一开始有些被班上同学排斥，但很快就和身边的人打成一片了。
不时会发出些类似于「因为这双眼睛总会吃些莫名其妙的亏」之类感叹，但似乎对自己的双目并没有那么在意。
或者说，她其实很理解为什么自己的眼睛会变成这样……？



洪 万雷

知名的慈善家和企业家，一直背负着种种争议的公众人物。
处事迅速犀利而且极端，对于对自身以及企业不利的任何事物统统采取强硬的铁腕手段对应。因此对于他的家世背景，以及发迹史之类的八卦从来没有停止过。
最近困扰着他的最大的问题就是——「突然出现的私生女到底是怎么回事？」，他也一如既往的在肯定自己的确有个女儿以后对其他的追问一概不予以回答。
而从他身上流传出来的八卦也和其处事风格一样走向两个极端。
「不要追问过程，只有结果能证明一切」——这句他对公众媒体最常说的话似乎也就是本人性格的某种印证。



世界旅行
GLOBAL TRAVEL
——初音ミク旅行手札相册
①
套盒封裝硬皮全彩精裝書1册(60P)
②
精美紀念郵票1版(6枚)
③
旅行紀念明信片一套(6張)
④
明信片郵票以原創信封封裝
⑤
A2超大海報
⑥
空藍/嫩粉無紡布袋任選1款
⑦
11月1日之前淘寶預訂
或场购前20名买家
還可獲贈限量特典門牌
售價 100RMB
出品：初心社
主催/設計/文案：米庫喵
文本翻譯：暗夜奏鳴
画师阵：CAPURA.L/DomotoLain/EL-ZHENG/Mia/JaneMere/Xeph/蘡/嗶嘰/廁所董事長/初音教團/囧兔子/李昀RiYUN酥酥/無背景/夏季/楊楊提督/亞音/走失人形
HATSUNE HEART HARMONY
初心社



神曲公社



从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受
二次元音乐
Two Dimensions Sound
封面故事：黑色蜜话·前奏曲
定价：24.8元
十一月初上市！
十一月号
苍穹的守望者angela
细数ANIME中的J-POP
源自心血与汗水的向心力
东方系社团 SYNC.ART'S
旧古典与新流行的二律背反
原创系社团 Love Solfege
解读志仓千代丸的N个关键词
C80 余音&例大祭SP2的初响
2011夏季V家新曲大盘点
另一种电子音的浪漫：UTAU专题
『北欧女神』系列音乐回顾
2011年11月上旬上市



幕后故事、剧情研究、设定考据、业界情报、深度分析……打造高端动漫文化研究
二次元研究
VOL.2
2011 November
2011年11月(双月刊)
定价：29.8元
近未来的月球史诗
『Moonlight mile』
『EVA新剧场版』的背景美术
假定性照明
日本原动画中的高光阴影模式
前KEY社剧本家凉元悠一
（《AIR》、《CLANNAD》、《星之梦》）
谈剧本家工作与业界(连载一)
从『凉宫』系列的成功
看日本轻小说的业界
竞争与凉宫春日的成功学
"过激演出"的男性向深夜动画！
完蛋了的国王长达10万字的长篇巨制终于完
魔法少女动画的发展史与文化考
已经上市



乙女恋绘卷
Otome Koi Emaki
2011年11月(双月刊)
创刊号
定价：29.8元
全面解读オトメイト发展历程
"穿越时空的铭心爱恋"
『遥远时空中』系列



腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关"腐"的一切
801彼女
801 KANOJO
2011
豪华赠品！
本刊独家专访绿川光
『801彼女』新栏目登场！女性向周边专
泽田纲吉和愉快的伙伴
DVDROM大容量
已经上市



ISBN 7-89471-421-3
9 787894 714213

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　　《二次元狂热》编辑部

100086



二次元狂热

11月号

2011 Vol.37

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail	岁		控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □新作速递 □新作简评 □游戏故事 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □人形评定 □二次元创造 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 11月号（Vol.37）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

